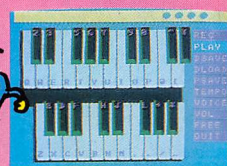
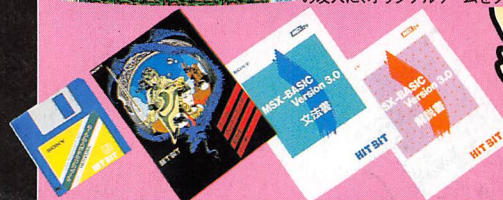
平成元年10月10日発行（毎月1回10日発行）第3巻第10号（通巻31号）昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
10
1989/OCTOBER/390YEN
●NEW
ディスクステーション秋号
やじうまペナントレース
ファイアーホーク
ぴんきい・ぽんきい
シルヴィアーナ
A列車で行こう
神の聖都
ガウディ
●㊙情報満載
ゲーム十字軍
〈アンデッドライン、ハイディフォスほか〉
●LIST
ゲームプログラム11本！
●SCOOP
イースIII
●ATTACK
クリムゾンII
水滸伝／夢幻戦士ヴァリスII
●Mini ATTACK
激突ペナントレース2
信長の野望・戦国群雄伝

SONY
諸君、クリエイティ
伝授
DEN JU
ゲームプログラミングの術
我輩ドクタープログは「宇宙戦争ゲーム デメロン」をつくったのである。
第1部 ゲームプログラミングツール内のスプライトエディターを用いよ。
我輩が以前から考えていたキャラクターをゲームに登場させるのだ。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかも、そのままゲームのプログラムに組み込めるのである。
SPRITE EDIT MODE
第2部 駆使せよ、グラフィックキャラクターエディター。
次は背景である。宇宙空間も、ウッソウと木の茂る地上も「ツール」中のグラフィックキャラクターエディターなら容易だ。数パターンをつくり、いくつもそれを組み合わせよ。背景が出来上がるぞ。
第3部 グラフィックエディターを大活用だ。
「ツール」の中のグラフィックエディター。最大256色を使えば画面いっぱいにグラフィックが描ける。この「デメロン」のタイトル画も、我輩ドクタープログの力作である。
© T.KOBAYASHI.
DEMEROON
HIT SPACE KEY
第4部 サウンドづくりはミュージックエディターにおまかせあれ。
FM音源ミュージックエディターを駆使すれば、ドクタープログも大作曲家である。ゲームの効果音もタイトルミュージックも画面を見ながら、作曲できるぞ。
PLAY
第5部 完成である。プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収めるのだ。
SCORE 000000 HI-SCORE 000000
かくて、我輩ドクタープログのオリジナルシューティングゲーム「デメロン」は完成した。XDJ・「ゲームプログラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を十二分に駆使したまえ。ふつうならムズカシイ背景も、音楽も意外と簡単につくれることに気付くであろうぞ。もはやゲームで遊ぶだけではつまらぬ。つくってみるのだ。そして諸君の友人に、オリジナルゲームをプレイさせたらいかがかな。
MSX-BASIC Version 3.0 文法書
MSX-BASIC Version 3.0 解説書
HIT BIT
クリエイティブパソコンF1XDJに付属の「ゲームプログラミングツール」「ゲームプログラミング解説本」「BASIC解説書」「BASIC文法書」

ブパソコン3大秘術である。

プリントの術

プリントショップⅡ MSX版を活用せよ。

操作は簡単。すべて選択式である。

選択式操作だから特別なコードやキー操作もいらない。オリジナルのレターヘッド・グリーティングカード・カセットインデックスカード・はがき(裏面)・ポスター・横断幕など、簡単にできる。自分だけの便箋やオシャレなパーティー招待状づくりに。カノジョへのオリジナルカセットのプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学園祭模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を存分に発揮してほしいものだ。

表現力も豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19。

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。メッセージにふさわしい表現を選びたまえ。

オリジナルイラスト作成、可能だ。

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストも作成できる。この世にただひとつのオリジナル作品を描くことが出来るのだ。

作品派?実用派?2種のリボン。

あの子へアタックするこの1枚だ!という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒リボンで。じっくりえがくか?たくさんつくるか?リボンの使い分けもプリントを多彩にするのだ。

手づくり印刷キット

プリントショップⅡ

The Print Shop

MSX2 2DD×2

HBS-BO14D 標準価格12,800円(税別)

© 1989, Sony Corporation / © Broderbund Japan

リボンカートリッジ(黒)HBP-R1標準価格700円(税別)/マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C標準価格1,000円(税別)

ワープロ&ハガキの術

機能充実の上、エンピツ感覚で使える。諸君の有能な書記となるだろう。

●画面表示はゆとりの30文字×20行●プルダウンメニュー方式採用の上、MSX-JE対応であるから、漢字変換も高速で使いやすい。●JIS第1・第2水準対応。文字修飾機能も文字サイズも豊富だ。●ブロック編集機能で文書編集はラクラク だ。●約100種類のイラスト集も有難い。

高機能日本語ワープロソフト

文書作左衛門(ぶんしょさくざえもん)

MSX2 2DD×2 HBS-BO12D 標準価格6,800円(税別)

©Sony Corporation/イラストデザイン©Broderbund Japan

葉書ならまかせていただきたい。諸君のネットワークづくりを助けよう。

●約1,000件の住所の多重検索なども可能である。●毛筆書体(JIS第1・第2水準対応)で宛名印字できるのだ。レイアウト表示だってついておる。●簡単操作のガイダンス画面表示。裏書専用ワープロ付きなので葉書のことならおまかせである。

住所録ソフト

はがき書右衛門(かきえもん)

MSX2 2DD×3 HBS-BO13D 標準価格7,800円(税別)

©Sony Corporation.

秘術マスターのクリエイティブマシン

FOR CREATIVE MIND つくる心をひろげる。

1 ゲームづくりへの情熱をかなえてさしあげよう。「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」と「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを、手助けしてくれるのだ。もちろんBASIC解説書もBASIC文法書もついておる。君もオリジナルゲームづくりに挑戦してみよう。 2 日本語処理機能も当然標準装備だ。F1XDJは、MSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約15万語(複合語含む)内蔵の連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵している。もう日本語は万全であるぞ。 3 FM音源であるから、ゲームの音は臨場感十分。8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のみごとなFM音源。今まで通りPSGももちろん装備。 4 まさに自然画モードである。1.9万色の自然画再現。 5 もちろん横スムーズスクロール可能である。

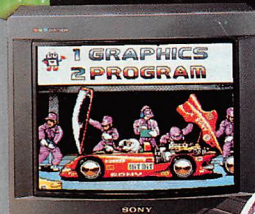
MSX界の実力機だ!

クリエイティブパソコン

F1XDJ

MSX2+

HB-F1XDJ 標準価格69,800円(税別)

It's a Sony

MSXパソコンの力を引き出す鮮明画面である。

トリニトロンカラーモニター CPS-14F1 標準価格60,000円(税別)

ついにカラー印字である。

1 プリントショップⅡと組み合わせれば7色カラーでオリジナル印刷可能。グラフィックエディターでつくったCGのハードコピーが、カラーでできる。 2 マルチフォントだ、6種の書体を誇る。 3 JIS第1・第2水準漢字ROM内蔵の24ドットである。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C 標準価格49,800円(税別)

※マルチカラーリボンでの印字は、内容により、時間のかかる場合があります。

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMF係へお申し込み下さい。● MSXはアスキーの商標です。

GAME ARTS

FIRE HAWK

THEXDER THE SECOND CONTACT

ファイアーホーク―テグザー2―

あれから4年が過ぎた。

宇宙船レイピナでは新兵器の開発が進められていた。

テグザーをはるかにしのぐその兵器。

人々はそれを『ファイアーホーク』と呼んだ。

変形ロボットを，豊富なアニメーションで表現．リアルな動きが楽しめる．
ストーリーを継続，前作の謎が今あきらかに．
オプションキャリアによる複数の武装が同時に使用できる．
高速8方向スクロールによるスピーディなゲーム進行．

■MSX2　■PC-88SRシリーズ　11月2日発売　標準価格7,800円　標準価格に消費税は，含まれていません。

株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
03(984)1136

▷ゲーム アーツの通信販売はなんと翌日発送！　下記の銀行口座にゲームソフト代と3%の消費税を併せたものをお振り込み後，ゲームアーツまで電話でお知らせください。入金確認後，ただちに宅急便でお送りします。また現金書留もご利用いただけます。（氏名には必ずフリガナをお書きください。また送料は無料です。）　住友銀行池袋支店 普通口座1102614

MSX・FAN 10

CONTENTS 1989 OCTOBER

㊟記事中の価格は特に断りのない限り税別です。

本書に関するお問い合わせは
☎03-431-1627へ
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。（なお、社員研修のため10月3～4日は編集部はお休みです）

FAN SCOOP 緊急情報

ワンダラーズ・フロム・イース

『イースIII』の発売がついに10月20日に決定！

Ys WANDERERS FROM YS By Falcom

日本ファルコム
☎0425-27-6501
10月20日発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,700円

『イースII』から『イースIII』へ

Mファンの読者アンケートで「持っているゲームのなかでおもしろかったもの」の1位をずっとつづけている『イースII』。その続編『イースIII』がついにベールをぬいで発売決定！

さて、『イースIII』の紹介に入るまえに、ざっと前作『イースII』をふりかえっておこう。『イースII』は『イース』と合わせて1つの物語になっている。冒険好きの主人公アドルの体験した、イースという国にまつわる不思議なお話だ。

冒険を求めてエリノアの国に着いたアドル。この国のミネアの町で、サラという占師から、かつて栄えたイースの国の歴史を記した6冊の「イースの本」を探してほしいと頼まれる。そしてアドルはモンスターなどと戦いながら、悪人ダルク・ファクトを倒し、みごと本をすべて取り戻す(ここまでが『イース』)。だが、本がそろったことで、アドルは遠く空に浮かぶイースの国へ導かれる。イースの国は魔の力に支配され、国を治めていた6人の神官は亡くなり、2人の女神は力を封じられていた。そして、なおも悪の支配をゆるぎないものとして、神官の子孫たちの命はねらわれていた。アドルはイースの国や人々を救うべく、神官の像を探し、イースの本の力で謎を明かしていく。最後に魔の化身を倒し、空に浮かんだイースの国を再び地上に戻し、彼の冒険は終わるのである(これが『イースII』)。

こうして、アドルは平和になったイースの国をあとにして、また旅に出ることにする。冒険の途中で助けてもらったドギと仲良くなり、ふたりで気のむくままいろいろな街や村を訪れていた。そして、たまたまある街で、旅の商人たちからフェルガナ地方を襲った災難を耳にする。そこはドギの生まれ故郷のある地方だったのだ。ふたりはさっそく、フェルガナをめざした。

こういうきっかけで、アドルの新しい冒険が始まった。これが『イースIII』である。『イースIII』はシリーズの3作目で、続編だが、特にイースの国とは無縁のようだ。前作で、いろいろの経験をし、たくましくなった19才の青年アドルと親友ドギがくりひろげる物語というわけだ。ふたりの行く手に待ちうけるのは、はたしてどんな相手だろうか。それとも……!?

↑地上に戻ったイースの国をあとにしたアドルとドギのふたり

主人公アドルほか 『イース』のキャストたち

アドル=クリスティン

↑主人公のアドル。冒険をへて心身ともに成長した元気いっぱいの19才の青年。赤毛が特徴

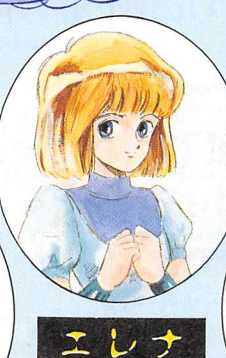
ドギ

↑前の冒険でアドルを助けたことが縁でアドルと親友に。昔は盗賊。彼の故郷が今回の舞台

チェスター

↓ドギのおさな友だちで、エレナの兄。だが悪いマクガイア王に仕えて

エレナ

↑ドギが街を出た頃は子どもだったが、今は美しく成長。兄のことが心配

マクガイア王

↓美しいバレスタイン城の城主だが、城の周辺にワナをはったりして評判が悪い

ドギの故郷に起こった事件

親友ドギの生まれ故郷は、フェルガナ地方でももっとも大きな鉱山と貿易の街として栄えていた。街の名はレドモント。ドギはこの街で生まれ、ある日ふらっと街を出て10年も戻っていなかった。彼はアドルと出会うまでは盗賊だったのだ。もう街に戻ることもないと思っていたが、小さい頃に仲良く遊んだ友だちや街のみんなが心配だ。

やがて、フェルガナ地方に着いたが、すぐに異常な事態に遭遇した。大きなほこらや石の道標が砕かれ、それには鋭いかぎ爪で引っかかれた跡が残っていた。そのうえ、いつもは森や林のなかから鳥の声が聞こえるというのに、なぜかシンと静まりかえっている。胸騒ぎを覚えて、ふたりは先を急いだ。

すると突然、助けを呼ぶ男の叫び声と、激しく格闘しているような音が聞こえた。剣を抜いて駆けつけてみると、大きな猫のような獣が男を襲っていたのだ。その獣はふたりを見定めると、さっさと森の中へ消えていった。大けがをした男を助けて、近くのアーグの街へ行く。じつは、助けた男とはドギのおさななじみのロアルドだった。ふたりは彼から、この地方を襲った災難について詳しく聞く。人を襲わなかった生き物がみょうに攻撃的になり、もともとこの地方にいた動物たちがどんどんいなくなり、奇怪な姿の生き物をみかけるようになったというのだ。そしてレドモントの街の近くにある火山が突然噴火して、狩りをして暮らしている猟師も、鉱山で働く坑夫も、なすすべがなく困りはてているということだ。また、作物も原因がないのにどんどん枯れていっているらしい。何か起こる前ぶれなのだろうか。

翌日、ふたりはアーグの街をあとにして、レドモントに向かった。途中で旅の一座とすれちがい、ドギは占師がいるのを見つけて、災難の原因が何なのか占ってもらうことにした。すると、美しい占師は水晶球をのぞいて、急に不安な表情を見せた。球のなかには黒いしみが見え、それがみるみる広がり、ついに鋭い音をたてて球はあとかたもなく砕け散ってしまった。何かはかりしれない恐ろしいことが起こるのだろうか。

急ぎレドモントの街に向かうふたり。ついに石の塀で囲まれた、ドギにとってはなつかしい故郷に戻ってきた。目の前の橋を渡れば、街の入口だ。

こうして、ふたりはこの街でいろいろな情報を得て、冒険の支度を始める。まず、モンスターがうろうろして困っているというティグレーの採石場へ行ってみることにした……。

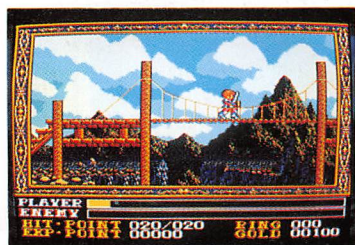
→レドモントの街の入口。橋の下にはキラキラと川が流れる。ほんとうに何か起こったのか？

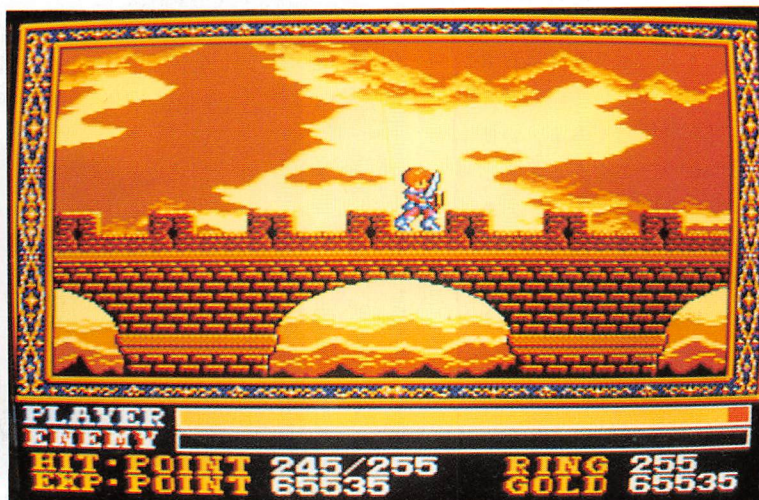
↑街のなかに入ったところでタイトル文字が浮かび上がる

←エレナに会った。兄が戻らないので心配している

さて、これ以上は『イースIII』の発売を待って、ゲームのなかで楽しんでほしい。現在、すでにMSXへの移植はほぼ終了しているということだから、全体の細かいチェックを終えたら、いよいよ発売だ。画面は多機種に劣らず、背景が二重スクロールするというすぐれもの。下の写真の夕焼けをバックに、バレスタイン城の橋を渡るアドルのシーンは、とてもきれいだ。遠くの空の雲が左へゆっくり流されて行き、その前を急ぎ足で橋を渡っていくのを見ていると、まるでアニメ映画を見ているようだ。RPGをやっていて、景色がいいと思うのは、本来のゲームのおもしろさからはずれるかもしれないが、これはなかなかなのである。

というわけで、詳しいことは来月号のお楽しみ、だ！

↑モンスターがうろうろして困るというのでティグレーの採石場に向かう。いい天気だね

↑採石場のなかにはモンスターがいた。小さい滝がきれい

→ゲーム後半に登場するバレスタイン城。夕日がまぶしい

FAN ATTACK

1つで5話分おいしい大作RPGを攻略!!

マルチシナリオ・リンク方式で物語も十分楽しませてくれるから、物語と攻略法の2面で解説。要所、要所のマップも掲載して、パーティを集めるまでの前半部分を攻略!

CRIMSON Ⅱ

クリムゾンⅡ

クリスタルソフト
☎06-326-8150
発売中

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

かつて、凶悪な「クリムゾン」がこの世界を支配していたことがあった。そして、世界の平和をかけて、このクリムゾンに立ち向かった3人の勇者がいた。古き勇者、イザベラ、アーノルドの3人である。彼らの大いなる活躍によってクリムゾンは倒れ、世界に平和がもどった……。

あれから50年、いままた邪悪なるものが世界を恐怖におとしいれようとしている。クリムゾンの復活である。いままでは、かつての勇者も年をとり、世界は新たな勇者を必要としている。言い伝えによれば、宝玉(ほうぎょく)を持つ5人の戦士たちが、世界を平和へと導いてくれるという。

この物語は、勇者たちの戦いの記録である。いままた新たなる勇者が誕生するのだ。

◇◇◇第1話◇◇◇ 戦士ゴーバスの物語

やっと成人の儀式をむかえる若き戦士の物語でスタート！

第1話は、一人前の戦士として成人する戦士ゴーバスの物語。

一人前の戦士として成人するためには、アバの神殿に行き成人の儀式を受けなければならない。アーバンの村に住むゴーバスも、成人の儀式を受けるときをむかえ、アバの神殿へと旅立つのだった。

神殿へ行くには、おそろしい魔物が住む死人の洞窟(どうくつ)を通らなければならない。ゴーバスは洞窟内

⬆戦士ゴーバスの旅のはじまり。アバの神殿へと向かうのだ

⬅死人の洞窟の途中で、アーノルドという老人に神殿のカギと不思議な玉をもらった

⬅洞窟内は視界がせまい。宝箱を発見！

で魔物と戦うことにより、さらに強く成長しつつ神殿をめざして進んだ。途中、アーノルドという老人に出会い、「神殿のカギ」と「光の玉」をもらった。

無事神殿にたどりつくと、世界の危機を告げられる。そして、その危機を救う聖なる勇者が現れるまで、ここで待てというのだ。

⬅ついに、目的のアバの神殿を見つけた。さっそく中へ入って成人の儀式を

➡神殿に入ると成人として認められた。そして、ここで聖なる勇者が来るのを待てという

これより そなたは
ここにとどまり きたのつうろより
せいなる ゆうしゃが
あらわれたとき
ともに たたかうのです

以上が第1話のストーリー。

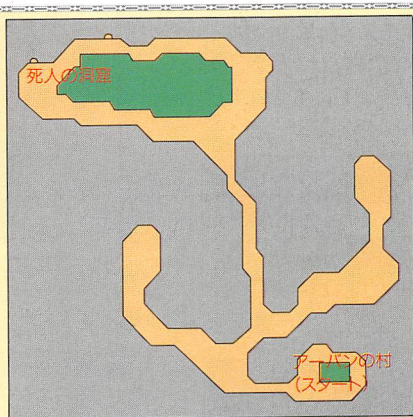
スタート時、ゴーバスは、装備もお金もなにも持っていない。まず、スタートのアーバンの村にいるおばあさんにお金をもらって、装備を整えることが先決

⬅まず、最初にスタートのアーバンの村でおばあさんに会おう。なぜか200ゴールドくれる

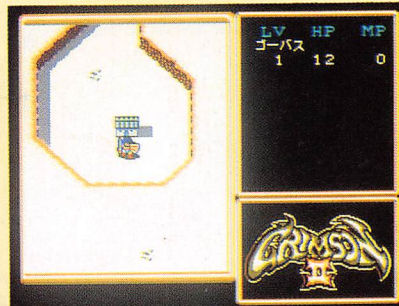
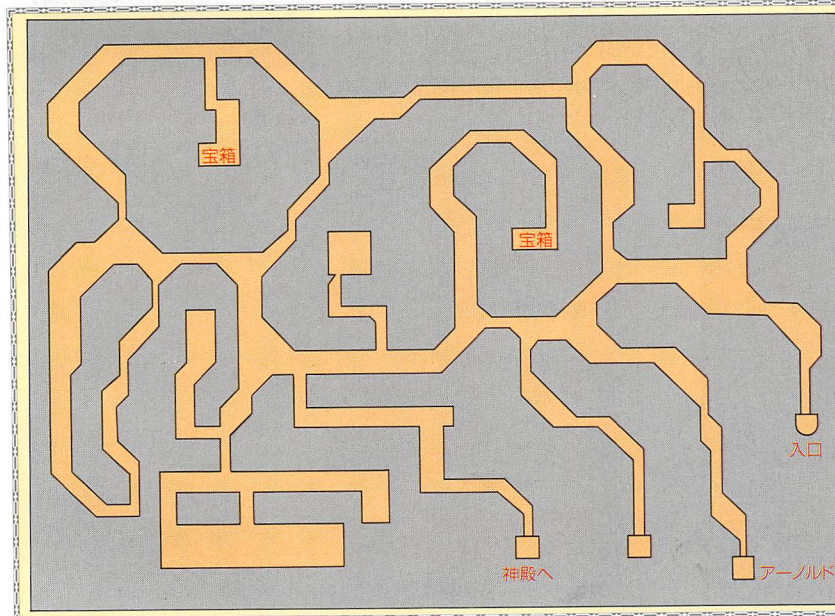
だ。お金は、死人の洞窟の中でも見つけることができるのでしっかり取ろう。

これは、ゲーム全般にいえることだけど、村で売っている「隕石(いんせき)のかけら」は、最後に立ちよった村へもどしてくれる便利なアイテムだ。お金に余裕があれば持っていて損はない。

また、最初の4話は、各物語を終了した状態でそれぞれが勇者を待つという設定になっているので、なるべく各キャラのレベルを上げて終了しよう。あとがラクだからね。

ゴーバスのメインとなるフィールドは右のマップのとおり。右下の村がスタート地点。左上のほうの洞窟を抜けて神殿をめざすのだ。このフィールド自体は単純でせまい。問題は洞窟の中なのだ。

死人の洞窟

死人の洞窟の中は複雑な迷路だ。マップの下のほうから、外へ通ずるところがいくつかあるけど、そこへ行くと神殿のカギがもらえたりするので、ちゃんと行こう。洞窟内に宝箱が置いてあると、中にはお金が何百ゴールドと入っているから、取っておくと得だ。ただし、お金に余裕がある人や、めんどくさい人は取らなくても、ゲームの進行上問題が生じることはない。

宝箱
宝箱
入口
神殿へ
アーノルド

⬅洞窟にはマップの下のほうから何か所か外へ出られるところがある

◇◇◇第２話◇◇◇
僧侶リーマの物語

人のためにつくし修行にはげむ、心やさしい僧侶の物語

第２話は、一人前の僧侶となるため修行にはげむリーマの物語。

寺で修行を積んできたリーマは、一人前の僧侶となるため、よりきびしい修行を積みにイリアス山の道場へとむかうのだった。

しかし、途中に立ちよったライラスの村で、村長に娘の病気を治してほしいとたのまれる。おそろしの森にいるミミズクばばあが作る薬があれば、娘を助けることができるという。そして、リーマはミミズクばばあに会いにいくが、薬を作る材料が足りないといわれ、材料を取りにいくことに……。

薬をもらい、村にもどって村長の娘を助けたリーマは、イリアス山の道場へとむかった。道場で「かげろうの玉」をもらい、きびしい修行の日々がはじまった。

←修行僧のリーマは、さらにきびしい修行を積みに旅立つのだ

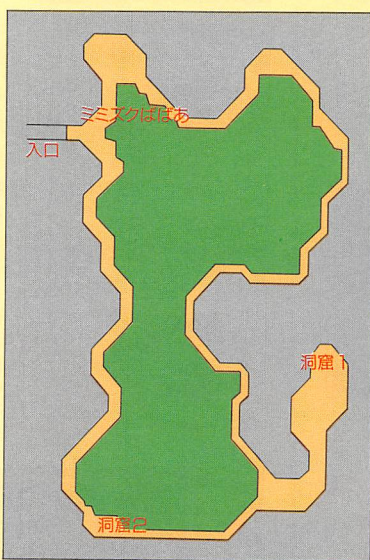
←途中の村で村長にたのまれごとを

→村長の娘の病気を治す薬を、ミミズクばばあからもらってくると村長はすごくよろこんだ

→イリアス山の頂上でさらにきびしい修行がはじまる

ここは比較的ラクにクリアできるはず。リーマの場合も、寺から出たら、まず村へ行って装備を整えることが先決。武器がないと、やっぱりつらい。あとはストーリーどおり進めるだけ。たいした難関はない。

おそろしの森

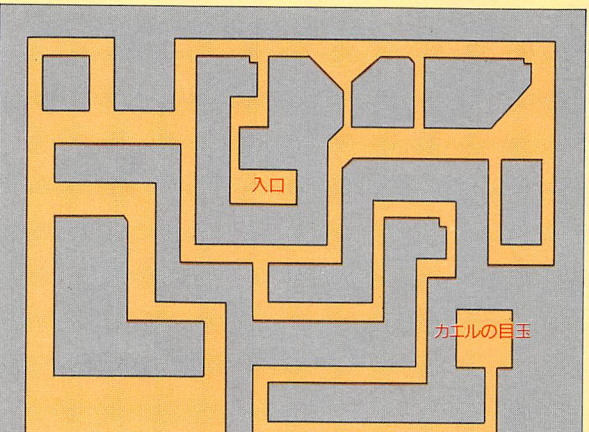
北のはしにあるこのおそろしの森に、ライラスの村の村長の娘の病気を治す薬を作ってくれるミミズクばばあがいる。最初は、彼女に会いに行ってもムダ。トカゲのしっぽとカエルの目玉が足りないので取ってきてくれと、逆にたのまれてしまうぞ。これらの材料は、それぞれ同じ森の２つの洞窟にある。下に２つの洞窟のマップを載せておくので、これでラクに取れるはずだ。取ったらミミズクばばあに会いに行こう。

↑ミミズクばばあに会えたというのに、薬を作るための材料が足りないという。さっそく取りにいくことになってしまった

おそろしの森の洞窟1

ここでは、薬の材料となるトカゲのしっぽを取るのが目的。洞窟内は、迷路とはいってもそんなに複雑な作りではないので、比較的ラクに見つけられるはず。トカゲのしっぽは宝箱に入っている。

おそろしの森の洞窟2

今度はカエルの目玉を見つけるのだ。左の洞窟より少し広いけど、やっぱりたいして複雑じゃない。ところでカエルの目玉なんか入れてほんとうに薬ができるの？

↑洞窟の奥のほうでカエルの目玉の入ったビンを手に入れた

◇◇◇第3話◇◇◇ 魔法使いマーロンの物語

魔法使いにあこがれる青年が魔法使いになるまでの物語

第3話は、魔法使いになることを夢見る青年マーロンの物語。

魔法使いになりたいマーロンは、弟子にしてもらうためパンロン山に住む魔法使いに会いにいくのだった。パンロン山はマーロンの住む島の北の大きな島にある。2つの島は、南北の塔という2つの塔によって結ばれていた。マーロンは南北の塔を通り、魔法使いのいるパンロン山にむかった。

魔法使いに会い、マーロンが弟子にしてほしいとたのむと、試練の塔にのぼり「闇の玉」を取ってこいといわれる。弟子になるためのテストだということだ。試練の塔の中は迷路状になっていて、おそろしい魔物も待ち受けていた。

なんとか闇の玉を持って帰ると、いよいよ弟子入りを許された。きびしい修行のはじまりだ。

以上のように、第3話はマーロンが魔法使いの弟子にしてもらうまでの物語だ。

村を出ると、北のほうに塔が立っている。この塔が、北の島のもうひとつの塔につながっていて、この塔によって互いの島を行ったり来たりするわけだ。

北の島にわたってしまえば、目的の魔法使いには会うのにたいした苦労はいらない。しかし、そのあと弟子にしてもらうためのテスト、試練の塔にのぼり闇の玉を取ってくるという課題が難問なのだ。

試練の塔は5階建てで、中は複雑な迷路になっているのだ。しかも、各階とも複数の階段が点在していて、そのうちのどれかが闇の玉に導く正解の階段となっている。最上階に上がれる階段はひとつだけ。迷う可能性が高いので、塔に入るまえに村で傷薬を買っておこう。塔の中の敵はなかなか手強いぞ。ここでは、塔内のマップを載せておくので参考にしてほしい。

闇の玉さえ取ってくれば、魔法使いのところへもどってくるだけだ。魔法使いが陽気に弟子としてむかえてくれるぞ。

➡ついに塔の最上階で闇の玉を発見。これで弟子にしてもらえるぞ

➡闇の玉を持ってかえると、やたらと陽気に弟子入りを許してもらえた

➡魔法使いになりたくてしょうがないマーロンは、弟子にしてもらうため魔法使いに会いに

⬆マーロンの住む島と北の島は2つの塔によってつながっている

➡魔法使いにはすぐに会えたのに、弟子になるにはテストがあるのだ

試練の塔

この試練の塔は、第4話までの小物語のなかで、いちばん作りが複雑な迷路といってもいいほどの難所だ。塔の中は全部で5階。各階ともいくつもの階段があって、複雑に上下の階とつながっている。ときには、同じ階でも部屋わかれしていて、上下の階を通ってこないと行けない部分なども出てくる。ここでは、最上階にある闇の玉を取ってくるのが目的だ。最上階への行き方はひとつ。まず、1階で中央のあたりの階段をのぼる。2階に出たら、今度は左上のほうの階段から3階へ。3階では、右のほうにある8つの階段のうち、右側のいちばん下の階段から4階へのぼる。4階に行くと、小さな部屋になっていて階段はひとつしかないので、それをのぼって5階へ。5階の左のほうで闇の玉を取ればOK。あとは、いま来たのと逆に、下の階へ、下の階へとおりていけばいいわけだ。塔を出て魔法使いに会えば、めでたく弟子入りできるというぐあい。なお、この塔の1階にはいくつか色わけされたドアがある。じつは、このドアの中にはお金が置いてあるのだ。でも、これらのドアを開けるには、ドアと同じ色のカギが必要なのだ。はたして、このお金はどうやって取るの？

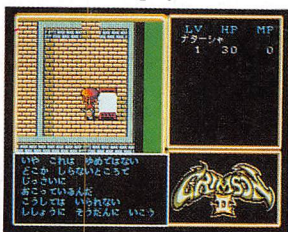
◇◇◇第４話◇◇◇
女戦士ナターシャの物語

勇敢な女戦士が世界の平和のために、いま立ち上がった!!

第４話は、勇敢な女戦士ナターシャの物語。

ある朝、大勢の人々が助けを求める不吉な夢で目覚めたナターシャは、世界の危機を感じ、師匠(ししょう)であるイザベラに会いにいく。

イザベラは、それは「クリムゾン」のしわざだという。何十年もまえに、イザベラを含む３人の勇者によって滅ぼされたはずのクリムゾンがほかにもいたのだ。イザベラは、ノアの塔にいる予言者ノアに会い、予言を聞けとナターシャにいい、不思議な玉をくれた。

師匠の言いつけどおりノアの塔にむかうナターシャ。途中、おそろしい魔物や迷路などの困難を克服し、ついにノアに会うと彼はこういった。「勇者が現れしときまでここで待つのだ」と。

不吉な夢で目を覚ましたナターシャは世界の危機を感じた

第４話は、本編まえの最後の小物語だけあって、なかなかつらい。ストーリーとしては以上のように、つらい試練が用意されているわけではないのだけど、山や洞窟、塔と全フィールドが迷路と化した難関なのだ。

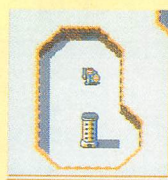
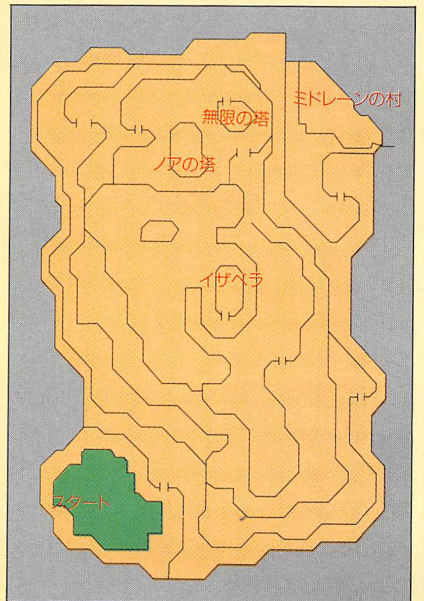
不吉な夢を見たナターシャが師匠をたずねようと家を出るのだが、アイテムなどが売っている村は山の奥のほう。そこまでたどりつくのが第１の試練。おまけに師匠の住む山は、ひとまわりしないとのぼれない部分や、洞窟を通らないと先へすすめないところなど、最初から苦難の連続なのだ。

最後のノアの塔に行くにも、まずノアの塔の右の無限の塔に入り、そこを抜けないとノアの塔には入れない。予言者ノアに会えれば、いよいよ本編だぞ。

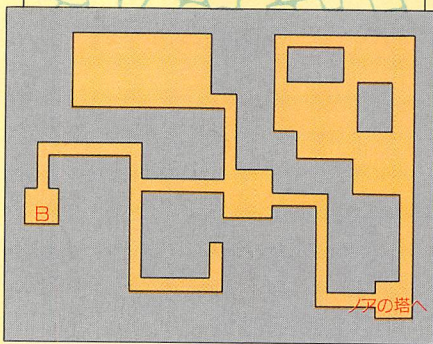
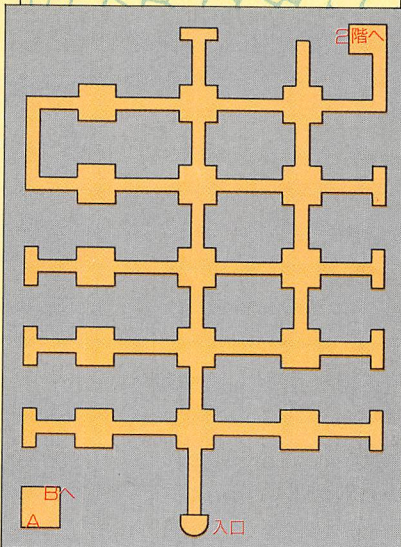
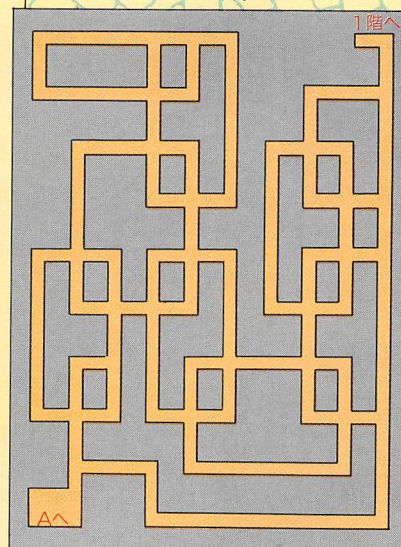
師匠のイザベラも危機を感じていた。そして、これは復活したクリムゾンの仕業だという

師匠がかつての勇者だったとは!

予言者ノアにいわれ、ここで勇者の到来を待つことにする

この山だらけの地形自体が迷路のよう。数々の洞窟を通るのもひと苦労。ここの難所は無限の塔。下に無限の塔内のマップを載せておこう。

無限の塔を通らないとノアの塔へ行けないのだ

無限の塔

１階の入り口から２階への階段は、まっすぐ行って右へ、で行けそうだが、左からまわらないと道が無限に続くというワナがある。ワナさえよければ、１階→２階→１階→地下１階の順でまわりノアの塔へ。

地下１階

１階

２階

◇◇◇第５話◇◇◇ 聖なる勇者(キミ)の物語

聖なる勇者が打倒クリムゾンの念をいだき旅に出る本編！

第５話はついに本編。聖なる勇者の物語だ。

⬆ついに聖なる勇者の旅立ちだ

ある日、キミは村長に呼ばれた。村長は、昨晩いくつもの星が空を流れるのを見たと話しはじめた。たくさんの流れ星は、不吉なできごとの前兆だといわれている。それは世界の危機を告げるものだと村長は続けた。そして、その危機を救える選ばれた者、つまり聖なる勇者がキミだという。ほかにも４人の仲間たちがいるらしく、そのだれもが、不思議な玉を持っているという。キミも不思議な玉をもらい、仲間をさがしてクリムゾンを倒すため旅立つのだ。

しかし、旅に出るにはまず村の南にある森を抜けなければならない。この森は、魔物に「光の像」を奪われて以来、ずっと闇に閉ざされていた。魔物から像を取りもどすのがキミの第１の試練だ。

森の地下に住む魔物から無事に像を取りもどすと、森に光がよみがえった。そして、キミの本当の冒険はここからはじまる……。

森を抜け、本格的な仲間さがしがはじまった。まず、南のほうの山に行ってみた。そこで、戦士ゴーバスと出会った。ゴーバスを仲間に加え、北のほうへ旅を続けると、ふたたび山を見つけた。今度は修行中の僧侶リーマに出会った。残る仲間はあと２人になった。

途中、立ちよった村で天才科学者のうわさを聞いた。なにかの助けになるかと彼をさがしていると、彼の娘に出会った。彼女はわがままな娘で、お父さんに会わせるかわりに、北の塔に行ってサンゴの首飾りを取ってきてという。やっとの思いで首飾りを取ってくると、彼女は手紙を書いてくれた。

手紙を持って研究所にいくと、彼に会うことができた。世界の危機を救うため旅をしていると話すと潜水艇をくれた。ただし、潜水に必要な古代エネルギーがないため海に潜ることができない。いまのところ単なる船だ。でも、これで水上も移動可能になった。

水上を移動していると、北東のほうの島で魔法使いマーロンを見つけた。そこから西のほうへ川を渡ったところで、かつての勇者の１人イザベラに出会った。彼女に教えられ、ナターシャを見つけ、パーティはついに５人そろった。

いよいよ本編。最初の森はともかく、どこからまわればいいのか、どこで仲間に会えるのか、最初は全然わからない。付属の布製マップか８ページのマップを見て、あやしいところへは全部まわってみるのが正解。先に書いたストーリーでは、ゴーバスに最初に会うけど、リーマからだって行けるのだ。

あとは、潜水艇をはやめに手に入れること。少なくともマーロンなどは潜水艇がないと一生めぐり会えない。ゲームがはじまったら、なにはともあれ仲間たちをさがすこと。これが、前半の最大の課題なのだ。

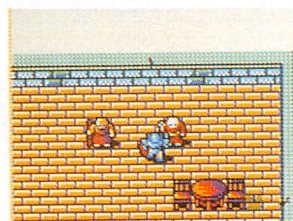
⬆➡森は光を失い暗闇に……

⬅光の像を魔物から取り返そう

⬅光の像とともに、森中に光がもどってきた

⬆森に光がもどると先へと進めるようになった。冒険はこれからだ

まずリーマに出会う

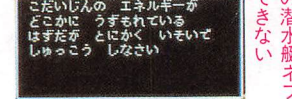
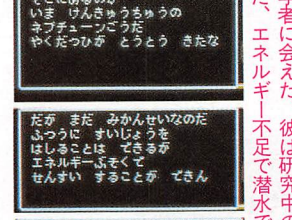
⬅まず、南のほうの山に行った。そこには……

⬆僧侶リーマと出会った。そして彼を仲間に加えた。さあ出発だ

つづいてゴーバスに

➡北のほうに進みふたたび山へ

⬅つづいて戦士ゴーバスが仲間に加わる

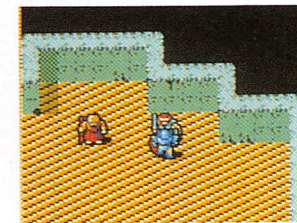
➡科学者の娘に出会った。サンゴの首飾りを取って来てという

⬅娘の手紙のおかげで科学者に会えた。彼は研究中の潜水艇ネプチューン号をくれる。ただ、エネルギー不足で潜水できない

➡潜水艇を手に入れることで、移動がラクになり行動範囲も広がる

マーロンに出会い！

⬆潜水艇で海をわたり魔法使いのマーロンに出会った。あとひとり

ナターシャもそろった!!

⬅イザベラに教えてもらって

⬇女戦士ナターシャが仲間に。ついに５人の勇者がそろった

❗いよいよパーティがそろった！後半の攻略は次回のお楽しみ。つづく!!

光栄
☎044-61-6861
発売中

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	9,800円(12,200円※)

※サウンドウェア(GMが入ったCD)付きの価格

信長の野望や三国志とはひと味ちがうと聞いていたが、シミュレーション的にはそうかわらない。違うのは、根底に流れるRPGぽさなのだ。

まずは登場人物にひとことずつ語ってもらおう

水滸伝は、『水滸伝』という中国のお話をもとにしたシミュレーションゲームだ。『水滸伝』の物語は、文庫本や横山光輝さんのマンガなどでそれなりに有名だが、編集部内でアンケートをとったところ、知名度は20パーセントほどだった。この原稿を書いている担当者も『水滸伝』という名前しか知らなかったのだ。

物語を知らずしてまともにゲームができるだろうか？　という不安が少しよぎったが、プレイしてみると、信長の野望や三国志と同じで、歴史や物語を知らなくてもいくらでものめりこめた。シミュレーションゲームは、目的とルールだけが決まっていてストーリーはプレイヤーが作れるのだ。

ちなみに、物語を知りたい人は、FFBの35ページで紹介している『水滸伝～天命の誓い～ハンドブック』を買って読むといいだろう。

では、水滸伝をはじめてみよう。ゲームディスクをセットしてしばらくするとタイトル画面になる。ここで何かキーを押せばゲームがはじまるのだが、何もしないでじっと待っていると、水滸伝に登場する好漢(信長の野望の大名。つまりプレイヤーがなれる人)たちの紹介がはじまる。そのときのようすを撮ったのが下の写真だ。好漢紹介が終わると、高俅という悪玉がプレイヤーを挑発する。

↑なんともにくにくしいヤツだ

水滸伝の目的は、中国全土の統一ではなく、この高俅を倒すことだ。ただし、皇帝から勅令が降りないと高俅自身がいる国を攻めることができない。勅令をもらえるまでは、好漢の人気を上げるのが目的になるわけだ。人気の値を気にしながら、仲間を増やしたり自分の能力を上げたりと、RPGのノリを感じる。このへんが、信長の野望や三国志とは違う。

花和尚　魯智深

追っ手から逃れるため
出家の身となったが
酒の味は忘れられんな

腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
95	68	49	63	74	88

九紋竜　史進

腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
91	79	45	74	69	95

呼保義　宋江

恩を仇で返されようと
仁の心は変らない
天に替わって道を行う

腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
91	79	45	74	69	95

豹子頭　林冲

腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
92	77	54	100	61	80

行者　武松

腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
93	75	34	66	55	89

青面獣　楊志

腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
88	79	66	97	58	79

黒旋風　李逵

役人など性に合わない
暴れ者と言われようが
気ままに生きていくさ

腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
95	54	15	59	24	100

撲天鵰　李応

腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
68	86	62	60	71	79

混江竜　李俊

腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
58	74	62	70	81	52

托塔天王　晁蓋

腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
72	54	70	96	68	76

ゲームがはじまるまでは信長や三国志と同じ感じ

ゲームをはじめるまでの手順は、2つあるシナリオから1つを選び、プレイする好漢を選んで能力値を設定、最後にゲームレベルを決める、という信長の野望や三国志と同じパターンだ。

プレイできる好漢は、三国志のように、シナリオによって変わる。左ページの好漢紹介で、紫色の魯智深と史進はどちらのシナリオでもプレイでき、青の3人はシナリオ1だけ、ピンクの5人はシナリオ2でだけプレイできる。今回はシナリオ1で好漢は史進を選んだ。ゲームレベルは1ではじめよう。

1:林冲　高俅の手先を斬り逃亡するのこと　(1101年)
2:晁蓋　宋江を刑場より救い出すのこと　(1104年)

はじめにシナリオを選ぶ。今回はシナリオ1でプレイ

1:魯智深　2:史進　3:林冲　4:武松　5:楊志
プレイヤー1はどの好漢を選択しますか(1-5)?

プレイする好漢の選択。今回は若さを買って史進でやってみる

ゲームがはじまるまでの流れは、歴史三部作(三国志、ジンギスカン、信長の野望〈全国版〉)と同じ。このシステムには慣れているのでわかりやすい。

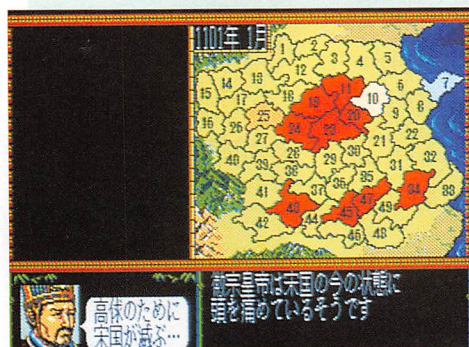
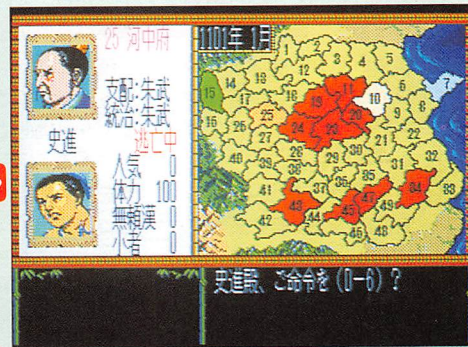
最後は、好漢の腕力、技量、知力の設定だ

はじまってみてビックリ。史進は逃亡中の身だった

ゲームがはじまると、時は1101年の1月。皇帝は高俅のことで頭を痛めている。

史進の番を待っているうちに、49ある国の戦略がすべて終わってしまった。史進は逃亡中だったのだ。リターンキーを押して使えるコマンドを調べると、

1．逃亡
2．人物を誘う
3．休養
4．ねぐら
5．情報
6．中断

の6つしかない。「逃亡」はいわゆる移動、「人物を誘う」はプレイヤーのいる国にいる人物(好漢の仲間になってくれる可能性のある人)を仲間にするためのコマンド、「休養」は好漢が疲れてしまったときに休むコマンド(水滸伝には体力というパラメータがあって、戦国群雄伝の行動力のようにコマンドを実行すると減っていく。体力が低くなるとコマンドによっては実行できなくなるのだ)、「ねぐら」はプレイヤーのいる国で建国するコマンド、「情報」はプレイヤーがいる国の情況を調べるコマンド、「中断」はゲームセーブなどのメンテナンスコマンドだ。

水滸伝では、年は皇帝のひとことで明けるのだ

史進は25国・河中府で逃亡中の身だった

仲間を募ったら李吉という無頼漢がやってきた

2月に26国へ移動。3月にここをねぐらにした

とりあえず、史進ひとりでは寂しいので、「人物を誘う」で仲間を募ってみると、李吉という無頼漢が仲間になってくれた。これで1月の史進の番は終わり。戦国群雄伝とは違って体力が残っていても1か月には1つしかコマンドを実行できない。

その後、史進は2月に「逃亡」で李吉を連れて26国の空白地に移動し(できるだけ赤い色の高俅の国から離れて建国したほうがよさそうだから)、3月に「ねぐら」で建国した。

4月になった。マップでは史進の国は水色。赤い国は宿敵・高俅だ

ねぐらはできた。情報コマンドでいろいろ確認してみよう

建国したつぎの月の史進の番が来た。画面の左上には右のような国データが表示される。ここでリターンキーを押すと、国データが表示されていたところにコマンドの一覧が表示される。水滸伝のコマンドは信長の野望などと同じように、コマンド1つ1つが枝分かれしていくようになっている。1つずつ選んでコマンドをすべて見てみると、下のコマンド一覧のようになっていた。

水滸伝には、信長の野望・戦国群雄伝の行動力システムに似た体力システムというのがあってコマンドを実行するごとに好漢や強者の体力が減っていき、体力が低くなると使えるコマンドが制限されるのだが、行動力システムと違って好漢や強者の体力がいくらあっても、1か月には1つのコマンドしか実行できない。だから、コマンド1つ1つに重みを感じる。

いろいろ考えたすえ、とりあえず、史進自身の状態を調べておくことにした。「15．情報−1．統治下の府州−1．強者の状態」を選ぶと強者の一覧が表示されるので、史進を選ぶ。すると右のように表示された。

腕力・技量・知力の能力値のあとに緑色で表示されている数字(いまのところすべて「0」)は各能力の経験値で、コマンドを実行すると少しずつ上がっていく。経験値が100になると能力が1上がり、経験値は0にもどる。コマンドによってどの能力の経験値がどれだけ増えるのかは決まっているので、好漢や強者の能力を計画的に上げていくことができる。RPGで自分のキャラを強くしていくときと似ているね。

能力値の右側にある忠義・仁愛・勇気という3つのパラメータは、好漢や強者の精神で、3つの値のうちどれがいちばん高いかによって性格が決まる。史進の場合は勇気の値がいちばん高いので、「勇気の人」となるわけ。似た性格の強者は仲間になりやすいし、性格が合わないとなかなか仲間になってくれないのだ。とはいえ、性格よりも人気の値のほうが強く影響するようで、人気が低ければ性格がちかくてもだめだし、人気が高くなれば、性格のちがいを乗り越えて仲間が増えていく。

■国の状況は

統治者の顔
統治者は好漢か好漢の義兄弟。信長の野望の城主にあたる。

金
なんにつけ必要になる。金がないと強者も小者もついてこない。

食糧
信長の野望では兵糧。水滸伝はどの国も食糧は豊富だ。

鉄
武器や船を製造するのに使う。

毛皮
狩猟で取り雑貨屋で金に換える。

物価
物を売り買いするときの相場。

強者
仲間の人数。信長の野望の武将数にあたる。

小者
信長の野望の兵士数にあたる。強者1人が100人まで持てる。

武装
読んで字のごとし。

訓練
金も鉄もなくても小者は強くなれる。

人物
その国にいる人物の人数。仲間にできるかもしれない人の人数だ。

府州の名前
××府か○○州という名前。なかなかなじめなくて覚えづらい。

府州の状態
武器屋・造船所の有無と野獣が出ているかどうかが表示される。

城の数
城の数。国には城の数×5人までの強者が入れる。国の規模だ。

共鳴度
信長の野望の民忠誠度にあたる。40以上なら1月に収入がある。

治水度
災害の起こりにくさを表す。

肥沃度
石高。食糧の徴収量を表す。

繁栄度
信長の野望の町の価値や商業にあたる。金の徴収額を表す。

■史進の状態は

強者の下についている小者(兵)の人数。最高100人まで持つことができる。

人気が低いうちは仲間になってくれる強者も限られる。250以上になって新年を迎えると勅令がもらえる。

戦国群雄伝の行動力。毎月5ずつ、休養で10増える。

忠義・仁愛・勇気の値がその人の精神を表している。

腕力・技量・知力は能力値。好漢や強者の成長に応じて少しずつ上がっていく。

↑「15−1−1好漢の状態」で見た史進。強者だと「人気」が忠誠度になる

起こしたての国はほとんどバラック。国造りにいそがしい

国データは、金も食糧も少ししかないし、住民の共鳴度は0だ。この貧乏な国に、仲間を増やしても食っていけるだけの経済力をつけるのが最初の仕事だ。強者は毎月、金と食糧を消費するし、小者も食糧を消費する。食糧や金が足りなくなると強者の忠誠度が下がったり(出ていってしまうこともある)小者がいなくなったりしてしまうのだ。

経済力をつけるため、まずは肥沃度や繁栄度、そして共鳴度を上げることに専念する。とくに共鳴度は、40以上ないと毎年1月にあるはずの収入がないし、60未満だと暴動の危険がある。

とりあえず、「2．奉仕ー2．開墾」コマンドで肥沃度を上げる。このとき共鳴度もちょっぴり上がる。奉仕コマンドは治水や肥沃度、繁栄度を上げながら共鳴度も上げてくれるのだ。ただ、奉仕コマンドだけでは共鳴度の上がり方が少ないので、「8．狩猟ー2．食糧」で食糧を増やし、これを「14．施しー1．住民」で住民に与えて共鳴度を上げてみる。効果てきめん。2度で59まで上げられた。

■民衆の共鳴を得る

開墾をしたら肥沃度が16から20に

「8．狩猟ー2．食糧」で食糧269に

食糧200を住民に施して共鳴を得る

再度「8．狩猟ー2．食糧」を行う

食糧300を住民に施すと共鳴度は59に

■食糧を売って金を確保する

ふと気づくとはじめ11あった金が1しか残っていない。出向して雑貨屋へ行き食糧を売る

金の確保は強者に払う給料のため。払えないと忠誠度が下がるのだ。

■野獣を退治して人気を上げる

ときおり野獣が住民を困らせる。退治すると……

共鳴度が上がってほっとしていると、金がほとんどなくなっている。あせって「6．出向ー2．雑貨屋へ行くー1．食糧売り」で金を確保する。金欠で仲間に逃げられてはたまらない。

ときたま、国に野獣が出て住民を苦しめるときがある。チャンスだ。「1．戦争ー2．退治」で野獣を退治すると人気が5くらい上がるのだ。戦争で勝っていけるようになるまでは、野獣の退治くらいしか人気を上げるチャンスがないのだ。

人気が1～5上がるのだ

仲間を捜す旅。勢力を拡げる戦争。勅令が下るのはいつ？

経済力に余裕ができて、好漢の留守を守ってくれる強者が仲間になってくれたら、金と食糧をたくさん持ってまわりにある空白地へ行ってみる。空白地に人物がいたら、「6．出向ー3．繁華街へ行くー1．仲間にする」で誘い、仲間を増やす。

7人くらい集まったら、もといた国にもどり、「10．軍備ー1．雇用」で小者を雇って強者にあずける。強者1人が100人までの小者を持てる。戦争は、信長の野望・戦国群雄伝や三国志と同じように、強者1人が1つのコマになるヘックス戦だ。ただし、籠城戦はない。

さあ、戦争だ。というところで今月はおしまい。次号のアタックで詳しくやりたい。

■戦争はヘックス戦だ

戦争では強者がコマになる

攻撃しているところ。戦況は史進軍がかなり優勢だ

戦後処理は捕らえた強者の処分だ

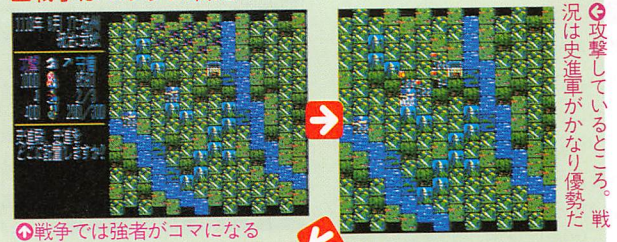
■ついに勅令が下りた

22年目にして人気が250を超え、ついに勅令をもらえた。これで高俅を攻められる

■旅して仲間を集めて国へ帰る

7年目に史進ひとりで旅に出て8年目に仲間を連れて帰ってきたところ

ワンポイントレッスンで攻めまくる

ヴァリスII

スキがないといっていいほどむずかしい。それでもネコが通れるくらいのスキを見つけて攻略してみよう。

㈱日本テレネット
☎03-268-1159
発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

1、2面を復習

先月号で1、2面の攻略を紹介したが、細かいところで知っておくと便利かなぁというところをまず補足説明的に紹介しておこう。それから、このゲームのウリともいうべき、ステージクリアしたときに見るビジュアルシーンも各面ごとに追っていくことにしよう。

stage 1

ザコキャラのジャインはしつこいほどわいて出てきてやっかいだが、ジャンプして避けられないような場合はめんどくさがらず、少し減るまでしゃがんで剣を振りまわして始末しよう。うしろを向かなくてもうしろにいるザコも始末できる。

前は後ろをかねる

↑しゃがんで剣を振っているだけで前後の敵を切り倒せる。まさに、一刀両断ってもんだ

安全地帯

顔の真下は弾は当たらず、手も伸びてこないのでダメージをまったく受けないが、かえって自分の攻撃がダサイところがマヌケだ。

↑ログレスの死によって、ログレス族は苦しんだという

↑しかし、優子にはどういうことなのかさっぱりわからない

↑ログレス族と対立していた部族が、禁断の扉を開きメガスを呼んだのが原因だ

←↑優子が迷っているところをヴァリアが現れ、元気づける

stage 2

ここでいちばんやっかいなのはデボンというザコキャラで、かなり硬くてとても始末しきれない。まっすぐ進めばゾロゾロくるし、上っていこうものなら上から降ってくる。こんなヤツらをとても相手になんかしきれないから、ここはひとつ逃げることに徹しよう。逃げるが勝ちという言葉もあることだし。

逃げるが勝ち

↑硬いうえに、続いてくるこいつらはよけたほうがりこうかもしれない

こいつらってコワイ

←容赦なく降ってくるんだよなぁ

最後だけ安心

最後に出てくる1匹はクラスターを使って、この場所で楽に倒すことができる。

↑優子は必死にヴァリアに呼びかけるが、答えがない

↑ファンタズム・ジュエリーのありかを知らせる手下

↑ようすを見かねて、メガスは全軍を出させる

↑声をかけて優子を助けたいヴァリアだが、居場所を知られてはマズイためなにもすることができない

これからが大勝負

この先はアイテムを拾い忘れずに進むために、アイテムの場所を示したマップもあるから、参考にしてね。アイテムの記号は右を参考にしよう。

stage 3

この洞窟面はアイテムの宝庫。まず、エクスプローダーを取って、マップの黄色い部分の壁や地面を爆破しながら走ってアイテムを集め、ボスの所へ行こう。まあ、最短距離で行こうと思えば行けないことはないのだが、それではけっこうたいへんだぞ。

武器と防具が豊富に落ちているが、これらを取るにはかなり遠回りをしないといけない。ということはそれだけライフを失いやすいということだ。

stage3 爆破しないと先に進めない洞窟面

まず爆破せよ

ログレス像はエクスプローダーで爆破したら、すぐクラスターに変えて振り向きざまに弱点の額に当てるとかんたんに倒せる。ガイアスは動きを見切るしかない。

くれぐれも体当たりをしないように

自分を倒したことを讃えるガイアス

今度はメガスを倒すように頼まれる

ファンタズム・ジュエリーを優子に託そうとするが

ガイアスの手からこぼれ落ちてしまう

優子が手にする前にハイゼンの手に落ちてしまった

stage 4

ここはフローティングで空中を自由に動けるが、強制スクロール面なので、1度進んだら後戻りできない。うかうかしているとスクロールに巻きこまれて死んでしまうぞ。

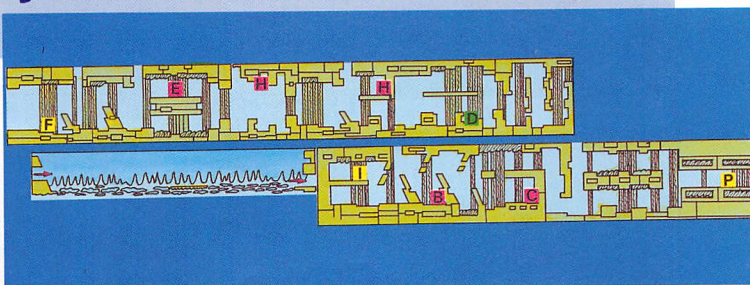
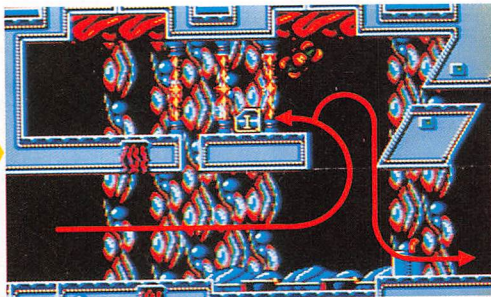
1度雲がある野外に出てまた内部に入るが、この内部に入ってすぐのところにインテグラルが落ちている。このアイテムは重宝なのだがいちばん取りのがしやすい。取りのがしのないように早目早目に移動しよう。

ポーションの手前にあるワナにも要注意だ。

インテグラルを取るには？

すぐ上がらないと取りのがし、すぐ降りないと巻きこまれるぞ！

stage 4 空中浮遊で移動は自由自在面

しつこさならコイツがピカイチ

ハイゼンのロケットパンチは、かわしきれないからダメージを受けることを考慮して、防具をあらかじめディフェンス型にしておこう。

ロケットパンチはなるべくよけよう

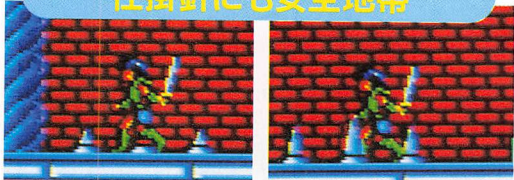
すでにジュエリーはなく、メガスたちの手に落ち……

ヴェカンタ砲が発射された

ヴェカンタ砲は爆破したものの、ヴァリアを捕えた

stage 5

後半に入っただけあって1面で2面分ある長さだが、進路は単純。前半は上へ上へと行けばいい。後半もまず上に行き、まっすぐ右へ行く進路以外は袋小路なので、無視して進める。どちらもアイテムが落ちてるからこれは取りに行きたい。ポーションが後半のボスに行く手前までないので、うまくスペシャルアイテムを活用しながら進もう。

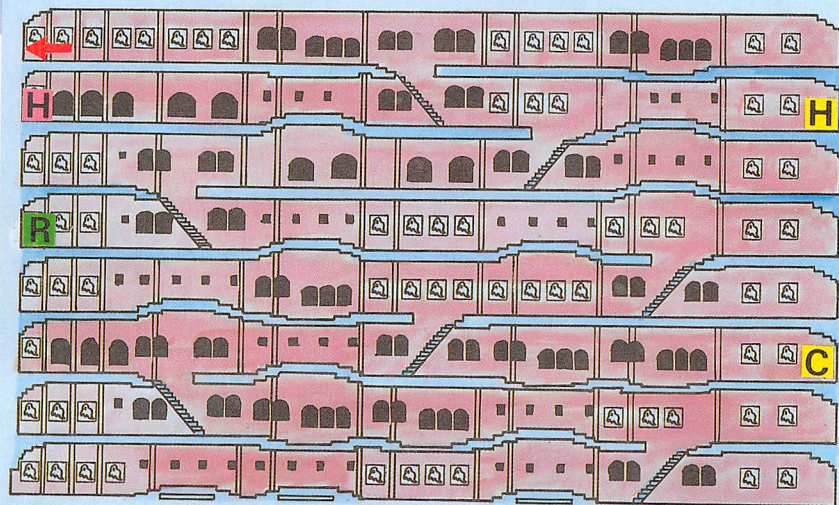
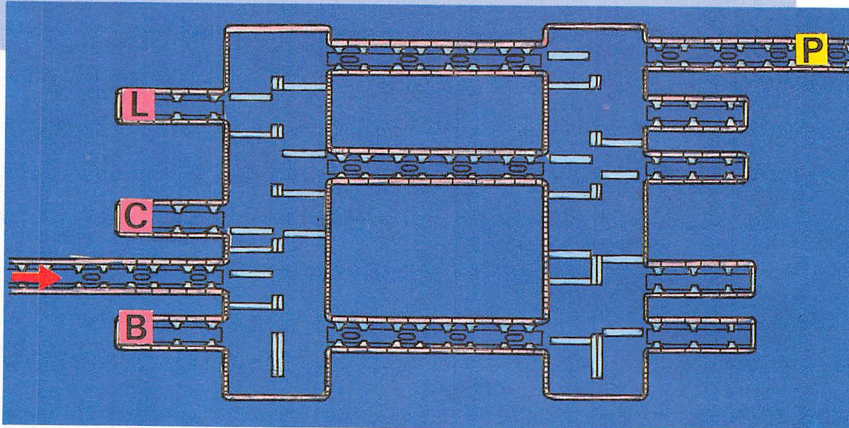
仕掛針にも安全地帯

ジャンプして真下が針だった場合、どうやってうまくよけるか？　ちょうど針が引っこんでいればラッキーだが、そうでなかったら針と針の間にうまく着地しよう。

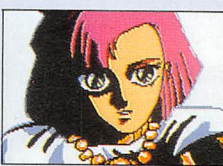
拾い食いは腹をこわす!?

もし、引いたクジにおもいっきりハズレなんて書いてあったら腹立たしい気分になってしまうだろう。そんな気分にさせてくれるのが麗子型で、メガスのワナだったりする。

見かけによらず強いヤツ

敵の攻撃は激しいうえに、こちらが攻撃を止めれば体力が復活する。ほんとうにとんでもないヤツ。ひたすらハンターで攻撃するしかない。また、やっつけたらすぐ後ろに下がろう。

stage 5（前半）手堅く上がりきってしまおう

stage 5（後半）まずはエレベータに乗って上へ

優子の目の前でヴァリアは惨殺されてしまう

危機一髪のところを麗子が救う

沈んだ優子をはげまし、ジュエリーを渡す

ジュエリーは優子の手の中で光を放ち……

ヴァリスの戦士として目覚め、決戦に臨む

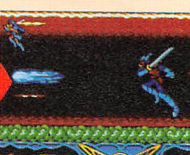
stage 6

ここはフローティングを取って、強制スクロールで流されるがまま。途中、青い輪っかみたいなのが出てきて「なんだろ?」と思うが、ここに入らなければ先に進めず、グルグル同じところをループすることになる。中ボスもいてライフを消費しがちになるので、気をつけよう。

上下から出る火柱にさえ注意すれば、けっこう楽勝で倒せる

コイツはやっつけると短くなっていく。しかし、しっぽからやっつけなくてはいけないのだ

やれやれのメガス戦だ!

最後だけあって、コイツの攻撃はとんでもない。やっつけてもやっつけても復活して3段階も攻撃を仕掛けてきて、うざったいったらありゃしない。でも、もう一息でエンディングだからね。

ゲーム十字軍 Game Crusaders

今月のウリ

●ゲームのぞき穴

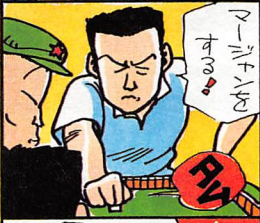
ラプラスの魔／クリムゾンⅡ／銀河(DS5号)／ザ・ゴルフ／カオスエンジェルズ／アグニの石／ホワッツマイケル／少女遊戯

●通り抜けできます

ハイディフォスTMCSアウトサイド完全マップ／ホワッツマイケル

●そのほか

アンデッドライン溶岩、洞窟、地下水路、謎の最終ステージの4つのマップ大公開

草原、墓場、廃墟の3つのマップは9月号で公開ずみ

ラプラスの魔

お金がたまるけど暴走したりもするヘンな技

幽霊屋敷へ行きモンスターの写真を2枚(同じモンスターでもいい)撮る。そして、町に戻ってキャンプをして写真(使用済フィルム)を1枚、自分以外のキャラに渡す。ホテルへ行って写真を受け取ったキャラをパーティからはずし、自分が持っている写真を売る。そのあと、はずしたキャラをパーティに入れて写真を売ると何枚でも売れるようになる。しかし、町に行ったりすると暴走してしまうので注意！　お金をためたらリセットしてゲームを再開する。

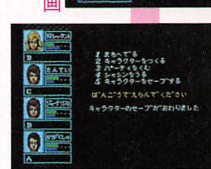
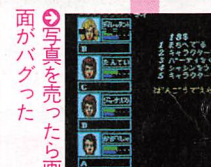
(千葉県／石井清貴・15歳)

↑ネズミでもなんでもいいから写真を2枚撮る。ピンボケでもOK

←撮った写真をだれでもいいから1枚だけ渡す

→写真を受け取った人をパーティからはずす

←写真を売る。さっきはずした人をパーティに加える

→写真を売ったら画面がバグった

←いくらでも写真は売れるが、暴走するのでセーブ

→これを繰り返せば長者どんの気分さ

クリムゾンⅡ

ゲームクリアおめでとうの人専用ウル技です

エンディングを最後まで見て、スペースキーを押すとミュージックセレクトモードになる。カーソルキーの上下で曲がかわり、スペースキーでFM音源とPSG音源が切りかわります。

(東京都／吉川広・16歳)

↑エンディングまでいかないとできないので、ありがたみ倍増！

気分しだいでワンタッチ切りかえができます

戦闘や会話のとき以外で(F1)を押すと、FM音源とPSG音源が切りかわる。

(広島県／川崎辰徳・13歳)

←このウル技ができない戦闘画面。きっと、それどころじゃないんだね

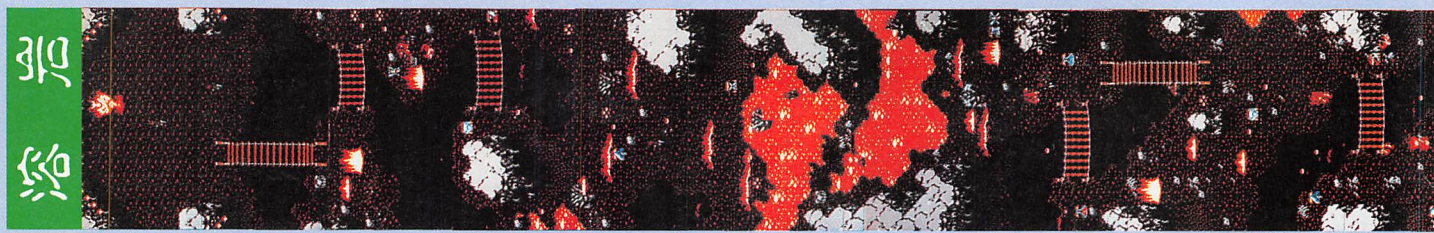
ゲームはM＆M2のH．M。テレカは石井清貴、吉川広、川崎辰徳、浅野成祥、田中和也、伊藤秀幸、黒岩剛、もへもへ、坂田匡。ところで、9月号ののぞき穴で二重投稿が発覚しました。たいへん残念なことです。二度とこんな不愉快な思いをしないような信頼関係を築きたいですね。

イラスト　中野カンフー！
オブジェ　堀川浩司

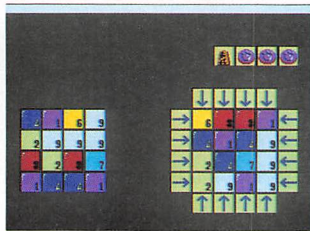
ちょっとのぞき穴

DS6号〜ちるどれんうおーず4つの予告〜　DS秋号の予告で、アレスタ外伝を見たあと、ちるどれんうおーずの予告にグラフィックが4つもあることを発見しました。①子供がケンカしている、②学校と目、③口裂け女とミニカー、④血の涙、と書くとものすごいグラフィックを想像してしまうが、実際もすごい。このグラフィックを見るためには、根気よくアレスタ外伝の予告を見ているだけでいいのです。（岩手県／平野健・14歳）☆まるでこのコーナーのためにあるようなウル技だ。

新コーナー タイトル未定

9月号の言霊雑言（はりぞうごん）の森藤へ　やい、森藤、ひとことではないが、いっておく。4コマについて文句をいっていたが、自分で描けるのか！てやってられっか。それに編集部を救ってあげようというコーナー、いいじゃないか、プロにできないのを自分ができたという優越感にひたれるんだぞ。ゲーム名はDCコネクションだ。（茨城県／匿名希望・14歳）☆だから、ゲームなんかあげないってば。おい、どうなんだ。それとなにがスーパー大戦略だ。あんなの遅くおまえなんかにゲームをとられるくらいなら、オレがもらってやる。

銀河（ディスクステーション5号）

みょーなキャラクタがうにょうにょ出てくる

ディスクステーション5号にある銀河のスライドパズルというゲームで、マウスカーソルを右上のほうへ持っていきます。ここでスペースキーをパシパシたたいていると、ぴんくの足跡や将棋のコマなどみょーなキャラクタが出てきます。さらにしつこくパシパシしていると、このキャラクタがスライドしていくのでもっと気味が悪いです。

↑画面右上のキャラクタがそれだが、わかるかな

（埼玉県／浅野成祥・13歳）

☆この技は本物の銀河ではできませんでした。きっとバグだったんだろうな、と思っている今日この頃です。

ザ・ゴルフ

賞金かせいでも、OBとは、いとあはれなり

このゲーム、トーナメントで入賞して賞金を獲得するのはけっこう難しかったりする。でも、ドラコン（ドライバーコンテスト）賞は確実にいただけちゃう方法があります。

ドラコン賞のかかっているホールまでじっとパーあるいはアンダーでスコアを維持します。というのも、この技をやるとかならずOBになってしまうので、スコアを崩してしまうからです。で、そのやり方ですが、アドレスのときピンと反対方向を向いてボールを飛ばすだけです。

↑こうして、後ろを向いてボールを飛ばすのだ

（北海道／伊藤秀幸・17歳）

カオスエンジェルズ

前人未踏の地下1階で肉つきリッチを見た！

我々、取材班はウロボロスの塔地下1階に肉つきリッチが存在するという情報を入手した。だが網にかかるのはマミーなど雑魚ばかり（でもエッチはする）。捜索をはじめて3日目、ついにリッチが現れた。待ち望んでいただけに我々は激しく攻めた……ごめん。以上、肉つきリッチのレポートを終わります。

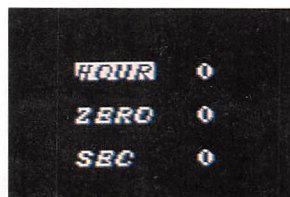
（大阪府／田中和也・19歳）

←5階のリッチは骨だけでなんか不気味だけど……

←↓地下1階のリッチはこんなにおいしそうな肉づき

アグニの石

時計の表示（：とかPMとか）をかえちゃう

考えるモードのときに（SHIFT）＋（INS）＋（DEL）を押すと時計の表示をかえられるモードに入る。このウル技はMSXフェスティバル・イン・ホット・サマーのディスクパンフレットでハミングバードが公開していました。

↑この画面になったら準備完了！カーソルの左右で動かせる

↑12時間と24時間の切りかえ

↑10の位の0表示の切りかえ

↑秒表示点滅の切りかえ

ちょっと通り抜け

Q…ホワッツマイケルで、最初の町で加代子に会えません。ほとんどの場所を調べつくしたはずなのに、どうしてなんだろう？（福島県／斉藤高・17歳）

A…うーん、あともうちょいなんだよね。実は楠さんとこに行く途中の一見、何も起こらない家があったよね。そこで屋根に登ったりいろんなことをしてみてくれ。そのうち、「ウンチをする」というコマンドが出るからウンチする。そのほかの条件を満たしていれば、加代子に会えるはずだよ。

ちょっとのぞき穴

時空の花嫁～サファイアのクルスで体力回復～ 16世紀のロデラーンの町にある語り部の所で、3000ゴールド払って3番の話を聞くとサファイアのクルスがもらえる。じつはこのサファイアのクルスを持っていると1分ごとに1ずつ体力が回復するのだ。（神奈川県／柏崎和人・14歳）

新コーナー タイトル未定

前略ゲーム十字軍の編集者の方へ 9月号の20ページの「ファミスタホームランコンテスト」の記事において、ホームランの文字が写っている写真の説明文のなかで「さっきの汚名を挽回した」という記述がありますが、これは「汚名返上」の誤りではないでしょうか。挽回を辞書で引きますと、失ったものなどを取り返すことあります。よって、ここは挽回を使うのであれば汚名ではなく名誉でなければならないはずであり、汚名を使うのであれば返上あるいはそそぐなどであるべきです。（大阪府／吉川昌孝・15歳）☆ごめんなさい。ごめんなさい。ごめんなさい。ごめんなさい。ごめんなさい。ごめんなさい。ごめんなさい。

アンデッドライン マップ大公開 PART1

溶岩・イーフリート

最近さ、攻略のしがいのあるゲームって少なくなったよね。もちろんアンデッドラインは違うけどさ……たぶん。

溶岩ってくらいだから、割れ目噴火には気をつけなくちゃ、けっこうダメージ大きいしね。妖精を見つけたからといって、不用意に近づくと噴火したりするから始末におけない。そうそうスタート直後にうしろから敵が襲ってくるのも「やらしー」って感じ。

攻撃パターンを覚えてしまえば以外とラクに倒せるぞ

●このボスの特徴
①几帳面→自分のキャラとボスの縦軸が同じになったとき炎の塊を2つ吐く。炎の塊は横軸が同じになったとき横にひろがる。
②バカ→人の奸計にまんまとだまされる。

洞窟・レッドドラゴン

洞窟ってさ、暗くてじめじめしてるっていうイメージがあるよね。地下水とか地底湖とかね……。でも、すずしそうだなあ。

マップを見るとすぐわかるけど、ポイントはワープゾーンだね。正方形の黄色いの。このワープゾーン同士のつながりさえしっかり覚えておけばもう楽勝。妖精を見つけたり、敵の攻撃をよけたり、最初はわずらわしかったワープゾーンが神様に見えてくる。

レッドドラゴンは色が赤くなると突っこんでくる

●このボスの特徴
①短気な性格→緑色のときはおとなしくしているので、調子に乗って攻撃していると突然、赤くなって襲ってくる。
②反復横跳び→左右に動くので、狙いがさだまらない。

ホワッツマイケル

終わらせた人へグラフィックのプレゼントだ

この画面でキーを押すのだ

エンディングでお風呂にマイケルたちとニャジラが入ってるところで（SHIFT）を押すと、セイレーンでボツになったグラフィックが見られる。

（大分県／黒岩剛・13歳）

☆このゲームははっきりいってしんどかった。苦労しただけあって、エンディング後のこのサービスはうれしいね。なかなか美しい絵がそろっているぞ。

さりげなくセイレーンの宣伝をするなんてオイシイなあ

少女遊戯

H画面のボカシを取る禁断のウル技を発見！

エッチな場面で、モザイクみたいなボカシを取る方法を発見しました。やり方はいたってかんたん、エッチな画面でボカシがじゃまだなあ、と思ったら（SELECT）を押すのです。すると、ボカシのないクリアーなグラフィックが楽しめます。

（栃木県／もへもへ・?歳）

☆見えないものが見えるようになるのは、気持ちがいい。でも、このゲームの場合ボカシがあったほうがましなような気がする。

こういうボカシのあるグラフィックが……

なくなるんだけど……あったほうがいいような気がする

ちょっと通り抜け

Q…9月号の107ページで紹介していた天使たちの午後IIIで本文の下に女のコがいますが、彼女にどうやっても会えません。（大分県／匿名希望・17歳）

A…この女のコに会いたければ、校長室に行きなさい。校長室で調べるや使うなどのコマンドを入力していると、「モニター」というコマンドがでてきます。このモニターを使うとトイレ、更衣室、校庭を見ることができます。なお、モニターを使うには専用のカギが必要です（校長室にある）。

ファンダムライブラリー④、⑤～隠れゲーム～　ファンダムライブラリーでウル技を見つけました。ふつうにメニューを立ちあげたあと、〔CTRL〕と〔STOP〕を同時に押して「FILES」と入力します。ファイルの終わりのほうに「オマケノプログラム」があります。(大阪府／金子雅登・？歳)☆ライブラリー④の「タコⅠ」やライブラリー⑤の「クロンダイク」はおもしろいので、ぜひ遊んでみてください。

新コーナー タイトル未定

文通　ぼくの友人(女の子)から聞いた話です。この子は25人の男の子と文通をしていたのですが、そのなかのひとりが手紙をだしに行く途中、車にはねられて死んでしまったそうです。それから、10日ぐらいして亡くなった子から「もっと文通したかった」とか「お葬式に来てね」とか書いてある奇怪な手紙が届いたそうです。しかも、投函してから2日はかかるはずなのに、消印を見るとその日のうちに届いて、同封の写真には下半身が写っていないその子が……。後日、お葬式のとき遺体といっしょに手紙も埋めてもらったそうです。(愛媛県／ぼよよんロック・？歳)

アンデッドライン マップ大公開 PART2

地下水路

地下水路・クラーケン

アンデッドラインを遊ぶとき、いちばん気をつかうのは、なんといっても敵のたま。あたるとダメージを受けるだけではなく、たくさん表示されるとゲーム全体がゆっくりになってしまうから……。

移動範囲がせまいくせに、カベから針が「にゅっ」とかでてくるわ、攻撃すればするほど分裂するスライムはいるしと、けっこう忙しい。マップをよく見てコースを開発しよう。

↑足を4本切ってから口を攻撃する

●このボスの特徴

①体が弱い→口から泡を吹きながら攻撃してくる。きっと体のどこかにわるい所があるに違いない。

②倒したあとが汚い→足を4本と顔をなくして死んでいくので、物体Xのよう。

謎の最終ステージ・謎のボス

6ステージすべてをクリアすると現れる謎の最終ステージ(じつは要塞)。どんなときでも最後というのは名残惜しいものだよね。

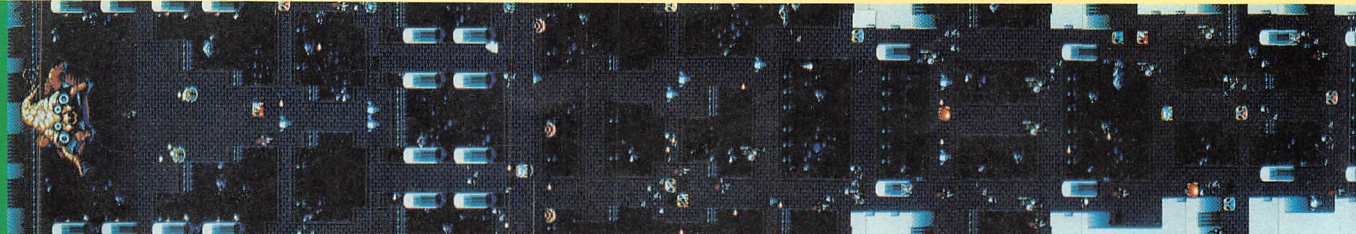
ほかのマップとくらべてもらえばわかるように、このステージは長い。敵の攻撃もいちばん激しく、後半では門までできて行く手をふさぐ。体力回復、ダイナマイト、無敵の薬などのアイテムを丹念に取っていかないとクリアはおぼつかないだろう。

↑ライオンの首が取れたらそこを集中砲火

●このボスの特徴

①首が取れる→ヘビとライオンが合体した謎のボス(マンティコア)は左右どちらかのヘビを倒すと、中心のライオンの首が取れる。

②ノミの心臓→首が取れたあとに見える心臓が弱点。

謎の最終ステージ

マイト・アンド・マジック2 モンスターリスト

今月号は武器リストを掲載する予定だったが、神奈川県のH.Mからモンスターリストが送られてきた。誌面のつごうで、半分だけの掲載となったが、彼にはソフトをあげる。〈表の見方〉HP→体力、AC→防御力、SP→素早さ、AP→攻撃力。

モンスターの名前	HP	AC	SP	AP
Blood Sucker (ブラッド サッカー)	1	10	22	4
Cripple (クリップル)	1	1	5	4
Old Miser (オールド マイザー)	1	4	12	4
Mini Rex (ミニ レックス)	10	6	12	12
Beggar (ベガー)	10	4	10	6
Fool (フール)	6	4	16	6
Witch's Cat (ウィッチーズ キャット)	4	3	18	6
Creepy Crawler (クリーピー クローラー)	5	4	20	6
Mugger (マガー)	10	6	16	6
Skeleton (スケルトン)	6	5	14	8
Flesh Eater (フレッシュ イーター)	6	4	22	6
Venomous Snake (ベノマス スネーク)	12	3	19	10
Brain Eater (ブレイン イーター)	6	4	22	6
Giant Beetle (ジャイアント ビートル)	10	7	15	10
Goblin (ゴブリン)	6	6	15	12
Phantasm (ファンタズム)	12	7	20	20
Poltergeist (ポルターガイスト)	8	6	25	4
Kobold (コボルド)	8	6	15	6
Inept Wizard (イネプト ウィザード)	2	2	10	6
Screaming Pods (スクリーミング ポッズ)	15	4	12	8
Zombie (ゾンビ)	20	7	2	8
Conjurer (コンジャラー)	12	3	16	5
Neophyte Thief (ネオファイト シーフ)	14	6	16	12
Hungry Plant (ハングリー プラント)	10	4	12	15
Greedy Snitch (グリーディ スニッチ)	12	4	16	8
Sludge Beast (スラッジ ビースト)	20	4	18	6
Man-at-arms (マン アット アームズ)	20	9	14	16
Thug Trainee (タグ トレイニー)	18	7	16	9
Rabid Rodent (ラビッド ローデント)	20	3	16	10
Gnome Elder (ノーム エルダー)	20	4	19	8
Hypno Beetle (ヒプノ ビートル)	20	8	21	10
Burglar (バーグラー)	22	5	22	7
Orc (オーク)	20	6	16	15
Brainless One (ブレインレス ワン)	20	6	15	8
Giant Lizard (ジャイアント リザード)	40	8	18	25

ちょっと通り抜け

Q…牌の魔術師で半荘を終了したときに、全員の持ち点が30000点以下だとゲームが続いてしまうのですが、どうして？(北海道／工藤仁史・？歳)

A…麻雀を知らない人がこの世にいるんだなあ。それは、西入(しゃあにゅうと読む)といって全員の持ち点が30000点未満のときに半荘終了にならずに、西場になるのです(このゲームの場合)。つまり、だれも30000点以上なければ半荘がいつまでたっても終わらないことになります。

新コーナー タイトル未定

静岡県の日本平　清水市から静岡市に抜ける有料道路に日本平というのがあるのですが、曲がりくねった峠道のせいか毎夜のように車が走りに来ます。この有料道路は車専用なので、歩行者はいないはずなのですが、なぜか一か所だけ歩道橋が架かっているところがあります。この歩道橋ができる前、このあたりは事故の名所で、なんでもない直線で車が横転したり、スリップしてガケ下に転落したりといった事故が絶えなかったそうです。奇跡的に助かった人々は口々に目の前を白い影が横切ったというので、試しに歩道橋を架けてみたら、ピタリと事故がなくなったそうです。それ以来、幽霊の歩道橋と呼ばれています。（静岡県／樋口智也・22歳）

モンスターの名前	HP	AC	SP	AP
Foot Soldier（フット　ソルジャー）	35	10	15	12
Arachnoid（アラクノイド）	45	8	22	15
Merchant（マーチャント）	6	5	13	8
Killer Cadaver（キラー　カダバー）	30	6	13	6
Soldier（ソルジャー）	25	8	15	10
Deadly Rattler（デッドリー　ラトラー）	40	5	20	30
Friar（フライア）	20	3	13	8
Sewer Rat（シュア　ラット）	8	2	12	12
Cat Corpse（キャット　コープス）	40	10	20	18
Giant Ogre（ジャイアント　オーガ）	70	8	17	50
Crazed Dwarf（クレイズド　ドワーフ）	45	7	16	20
Winged Steed（ウィング　スティード）	30	6	18	8
Super Sprite（スーパー　スプライト）	40	10	20	15
Ghoul（グール）	25	7	15	2
Juggler（ジャグラー）	20	4	26	6
Ranger（レンジャー）	28	7	17	6
Sprite（スプライト）	12	8	19	6
Cursed Corpse（カーシド　コープス）	60	8	16	10
Cavalier（カバリア）	70	17	21	20
Kobold Captain（コボルド　キャプテン）	28	8	19	10
Hermit（ハーミット）	30	9	14	15
Nasty Witch（ナスティ　ウィッチ）	38	7	22	12
Insect Plague（インセクト　プレイグ）	35	5	17	16
Coffin Creep（カフィン　クリープ）	50	6	6	10
Canine Creep（ケイナイン　クリープ）	64	15	24	20
Woods Man（ウッズ　マン）	50	6	6	10
Viking（バイキング）	80	14	20	30
Wyvern（ワイバーン）	100	15	21	40
Jouster（ジャスター）	500	50	40	80
Vampiric Rat（バンパイリック ラット）	45	9	22	14
Hatchet Man（ハチェット　マン）	200	25	40	32
Killer Canine（キラー　ケイナイン）	50	13	20	50
Court Jester（コート　ジェスター）	80	17	24	20
Dancing Dead（ダンシング　デッド）	45	6	12	16
Wraith（レイス）	50	10	23	18
Bonehead（ボーン　ヘッド）	90	20	16	30
Ghost（ゴースト）	200	17	40	30
Apparition（アパリション）	100	20	21	30
Phantom（ファントム）	64	19	21	30
Phase Spirit（フェイズ　スピリット）	200	60	40	40
Mad Peasant（マッド　ペザント）	60	13	19	30
Illusionist（イリュージョニスト）	45	11	21	10
Shaman（シャーマン）	45	8	17	12
Gate Keeper（ゲート　キーパー）	60	15	13	40
Griffin（グリフィン）	150	20	22	25
White Knight（ホワイト　ナイト）	100	28	27	32

モンスターの名前	HP	AC	SP	AP
Were Bat（ワー　バット）	35	13	24	10
Killer Bees（キラー　ビーズ）	40	9	20	4
Gargoyle（ガーゴイル）	50	10	20	50
Were Bull（ワー　ブル）	62	10	18	50
Swamp Dog（スウォンプ　ドッグ）	40	7	18	20
Wind Mare（ウィンド　メア）	50	15	28	12
War Eagle（ウォー　イーグル）	300	21	28	70
Stalker（ストーカー）	140	24	40	40
Tyranno Saurus（ティラノ　サウルス）	500	24	24	90
Dino Saur（ディノ　サウル）	250	16	21	100
Plant Golden（プラント　ゴールデン）	250	30	14	60
Minotaur（ミノタウル）	150	30	40	80
Snapping Spore（スナッピング　スポー）	40	6	16	25
Barbarian（バーバリアン）	200	16	23	30
Court Bowman（コート　ボウマン）	150	25	23	40
Court Mage（コート　メイジ）	100	19	40	20
Mutant Swine（ミュータント　スワイン）	50	8	18	15
Acidic Blob（アシディック　ブロッブ）	60	15	7	30
Carnage Spirit（カーニジ　スピリット）	25	8	17	8
Amazon（アマゾン）	90	12	24	30
Crazed Native（クレイズド　ネイティブ）	30	8	20	15
Minor Demon（マイナー　デーモン）	50	13	18	20
Cursed Slayer（カーシッド　スレイヤー）	50	13	24	18
Lucky Dog（ラッキー　ドッグ）	70	20	22	32
Cloud Dragon（クラウド　ドラゴン）	160	19	26	30
Gnome（ノーム）	40	10	18	12
Hill Giant（ヒル　ジャイアント）	120	27	21	70
Dancing Bones（ダンシング　ボーンズ）	35	4	18	10
Squire（スクワイア）	40	10	22	15
Thief（シーフ）	50	16	26	16
Giant Scorpion（ジャイアント　スコーピオン）	60	11	22	20
Iron Wizard（アイアン　ウィザード）	80	21	20	30
Pyro Hydra（ピロ　ヒドラ）	80	15	20	50
Mounted Patrol（マウンテッド　パトロール）	70	22	19	25
Troll（トロール）	70	13	18	30
Guardian Hound（ガーディアン　ハウンド）	200	15	32	80
Fire Fear（ファイア　フィアー）	230	22	28	40
Enchantress（エンチャントレス）	100	13	50	25
Crusader（クルセイダー）	100	29	40	40
Stone Golden（ストーン　ゴールデン）	250	30	18	70
Cat from Hell（キャット　フロム　ヘル）	1000	40	70	100
Killer Cobra（キラー　コブラ）	50	10	19	80
Druid（ドルイド）	40	9	22	12
Dinobug（ディノバグ）	100	10	18	80
Swarming Wasps（スウォーミング　ワスプス）	50	15	21	5
Strangler（ストレングラー）	80	18	25	25

ザ・ほめごろし

『クリムゾンII』 透明獣というやつがいるが、こいつを倒すとガイコツがある、ヘンだ。スライムゾンビも骨はないはずなのに、たおすと骨がある、ヘンだ。洞窟のなかは暗闇のはずなのに影がある、ヘンだ。家のなかに入ると、テレビ、冷蔵庫、ＭＳＸがない餓死しないのだろうか？ それに、不法侵入だ。盾や剣を売っても武器を持っている、ヘンだ。ゲームを買うとついてくる「大型布製カラーマップ」あれのどこが大きいのだろうか。（岩手県／Ｍｒ．ＭＳＸ・？歳）

ハイディフォス

Q 最終ステージの後半（TMCSアウトサイド）で、敵の戦闘機を捕まえてから脱出できません。どうしても障害物にぶつかってゲームオーバーになってしまいます。

（東京都／林直人・18歳）

A これは反射神経より、記憶力の勝負だね。下のマップをよく見て、どのような流れになっているか理解しておけば心強い。注意する点としては、はやめに敵の戦闘機を捕まえること。大きく上昇しなければならないところが前半と後半に１か所ずつあるので、スクロールのスピードに負けないようにあらかじめ前のほうに機体を進めておき、上昇する場所へきたら、一気に左上に自機を動かすのだ。これができるようになれば、あとは何度も繰り返しプレイして、マップに書きこんである十字軍のおすすめルートを自分のものにすれば完璧。さて、これでめでたくゲームクリアとなるわけだが、３通りのエンディングがあるのだ。①敵の戦闘機を捕まえた場合。②捕まえられなかった場合（ここまではわかるよね）。③エリア３クリア時に「ある文字」を入力した場合。この「ある文字」については右ページで詳しく説明する。

通り抜けできます

ホワッツマイケル

Q ホワッツマイケルで、エリア３の町でニャジラに会えません。魚屋のおやじはなにか関係あるのかなあ。病院の先生にも会えないし……

（広島県／大塚仁雄・16歳）

A 内容からすると、まだまだ歩き足らないようだ。魚屋は，腐った魚をもらうまで何度も通おう。しかし、魚をもらう前に、公園の西の路地をよく調べて広場に行かなければいけない。そこであるものを見つけよう。これがないと、ニャジラには勝てないのだ。そのあと、病院に行けば先生に会える。先生のアドバイスを受けたら、いよいよニャジラと決戦だ。

⬆おやじは本当にケチだから、何度も通って魚をもらおう

⬆ここでネコたちに会えれば、先に進むことができるだろう

●歌を詠む会

12月号は「な」

⬅大阪府／坂田匡作。これぞ和歌という傑作を送れ

詠まれた和歌には基本点として10点が与えられる。この基本点を右にある10の基準で１点ずつ増減した合計点が評価となる。この点数は詠まれるたびに加算され、20点で特製テレカ、50点でゲームソフトと交換される。

●得点番付

一	ぼく川村	24点
二	金欠法師	14点
三	パイン・なんたら	12点
四	熊谷　久	10点
五	宇治吉麿	8点

10の基準

①正しい字数（29〜33字の範囲）
②季語の有無
③社会性（現在のこと）
④時代性（過去や未来のこと）
⑤非日常性
⑥民族性（庶民の生活）
⑦風俗性（恋歌）
⑧感動
⑨雅（気高く、優美な和歌）
⑩下げ（落ち、笑いを誘うもの）

投稿してくる人の大半が「笑い」を取りにくる。それだけに、すべったときの寒さといったら……。

短夜に　龍が子供を
さらってく　下界で騒ぐ
神隠しだと
パイン・ティル・プレイス・ウ

評 減点は③④⑦⑩、加点は①②⑤⑥⑧⑨で合計12点。ひさびさの高得点だ。イラストと和歌がうまく結びついている。雅号（がごう）に難ありかな。

見合いして　結婚をして
子供生み　人生終えて
それでいいのか
大下剛

評 減点は②④⑤⑥⑦⑨⑩、加点は①③⑧で合計６点。うーん深い。マドンナ候補と呼ばれているおばさんたちに詠ませてやりたいと思う。

皆の衆　あぁ皆の衆
皆の衆　俺は村田だ
文句あるか
神戸邦宏

評 減点は②③④⑤⑥⑦⑧⑨、加点は①⑩で合計４点。おもしろいから採用されただけです。和歌としての評価はこんなものでしょう。

ねずみのウワサも 怪刀乱麻

その後の天九牌 スタジオパンサーから発売されている天九牌というソフトのなかに本物の天九牌を手に入れるための郵便振替が入っていましたが、本物を買う人はいるのですか？（北海道／食べていいですか白戸・23歳）
☆たしかに、ゲームソフトのなかに本物の天九牌を手に入れるための郵便振替用紙が入っていたが、その後どうなったのだろう、スタジオパンサーに聞いてみた。本物の天九牌の売れ行きははっきりいってイマイチ。本物の天九牌を買ってくれた人を集めて、天九牌大会を開く予定もあったが日時などは未定のままだ。天九牌連盟という組織もあるが、これも発足しただけでなにも活動は予定されていない。なんか残念だなあ。

当選者発表

8月号の首斬りクイズ 今回のクイズはかんたんだったのか、たくさんの応募があった。答えは３・６・５・３・２。当選者は青森県／杉山司、埼玉県／大石愛、神奈川県／田中雄二、静岡県／鈴木崇史、滋賀県／梅田貴章の５名。また、ソフトがもらえる将来はＭＩＤＩに対応するかな係の当選者は新潟県／西沢洋、千葉県／篠原一徳、岐阜県／成瀬昌広、和歌山県／口井善史、福岡県／鍋山桂一郎の５名。おめでとう。

『マイト・アンド・マジック2』 このゲームはアイテムが英語で書かれているため英和辞典をひく練習ができるから、英語の勉強になって教育上たいへんよろしいと思う。☆アイテムどころかモンスターまで英語で表示されるので、24〜25ページの特集はたいへんだったのです。

ハッピーエンディング

エリア3をクリアしたあとのデモ(ディスク1と2を入れかえた直後)が終わり、画面がピンクになったら、「AITAI」と入力してリターンキーを押し、敵の戦闘機を捕まえると結婚式が見られる。

↑1回会っただけで結婚。うらやましいやらゾッとするやら

バッドエンディング

敵の戦闘機を追いかけるときに、戦闘機を捕まえないで弾を数発あてて撃破してゲームをクリアすると、バッドエンディングとなる。ふつうにクリアするより楽だけど、やっぱりイマイチだね。

↑せっかく助けてあげたのにしかたがありませんとは、ひどい

激ペナ2大会〈全国版〉のお誘い

8月30日、『激突ペナントレース2(以下激ペナ2)』発売……(この原稿を書いているのは8月16日)。激ペナ2を知らない人のために説明すると、激ペナ2という野球ゲームには、いくつかほかにはない機能があります。そのひとつに自分でチームをつくれるエディットモードがあり、観戦モードで自分のチームと友達のチームとを戦わせることもできます。このエディットと観戦の2つのモードを使ってMSX・FANの読者の作ったチーム同士を戦わせようというのが激ペナ2大会〈全国版〉の趣旨です。前回の大会ではディスクにチームデータをセーブして送っていただいていましたが、今回は応募用紙を75ページにつけましたのでこちらを使って参加してください。さて、いちばん気になる賞品ですが、優勝チームにはゲームソフト3本とテレカ、準優勝にはゲームソフト2本とテレカ、3位にはゲームソフト1本とテレカ、さらに応募者全員のなかから1名に十字軍特別賞として(様々な事情であまっている)ゲームソフト3本をそれぞれプレゼントする予定です。

↑自分でエディットしたチームで応募して、全国を制したものが豪華賞品を手に入れる

急いで75ページの応募用紙へ

投稿大募集

①ゲームのぞき穴→すばやく確実な情報が頼りのウル技コーナー。最近、二重投稿が心配。②通り抜けできます→先に進めず困っているソフトを救うQ&Aコーナー。③ザ・ほめごろし→ソフトのハードな批評が業界を救う自浄(じじょう)コーナー。④ものを書く会→どれだけおもしろいことが書けるか、作文コーナー。⑤歌を詠む会→イラストの端の文字ではじまる和歌(五七五七七)を詠むコーナー。⑥みんなで救ってあげよう→私生活で困っていたらここに送れ。⑦新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。⑧イラスト→個性豊かなイラストを待っている。歌を詠む会のイラストも募集中。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはMファン特製テレカをプレゼント。あて先は、〒105東京都港区新橋4−10−7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

十字軍がまたまた本になる!

このイラストが目印

十字軍をじっくり読む人も、読み飛ばす人も、注目!今年も、MSXゲームのウル技、攻略、Q&Aを満載した『徳間書店インターメディア・ムック・ゲーム十字軍Vol.2(10月7日発売予定、定価920円)』が発売される季節が来た。今度の本のすごいところは、「50音順ゲーム事典」だ。ウル技、Q&A、シミュレーションゲームを戦略するストラテジー、RPGを攻略するマップ、最近とんと姿を見かけない百字軍の5つの視点でMSXゲームを50音順に分類した。MSXゲーマー必須のバイブルといえるだろう。また、RPG、AVG、シミュレーション、アクション、パズル、野球の6つのジャンルでそれぞれの優秀ゲームを十字軍の独断と偏見で選ぶゲーマーズセレクション'89(仮称、いま思いついた)も見逃せない。もちろん読者の期待を裏切らないエッチゲームの特集、「拡大桃色図鑑」も忘れてはいけない。というわけで10月7日発売予定の『ゲーム十字軍Vol.2』920円(税込)をよろしく。あ、くどかった?

ところで、昨年発売されて好評だった『ゲーム十字軍Vol.1』が店頭から姿を消してしまって久しいが、じつは徳間書店にすこしだけあった。倉庫のなかで眠っていたのを倉庫番のおじさんに発見されたのだが、その主な内容は、イース、イースII、ハイドライド3、ドラゴンクエストII、シャロムの5大ゲーム、ウル技・Q&A大全集/抄本・抜忍伝説/改訂版・激ペナ極秘ファイル/アダルトゲーム未公開写真集/えりぬき・FAN STRATEGY/ゲーム百字軍/特別付録(折りこみポスター)・ウルティマIV大マップ+激ペナ大会〈全国版〉参加チーム全データなどなど十字軍ならではの企画でいっぱい。しかし、残念ながら稀少(きしょう)本なので手に入れるのは難しい。どうしてもほしいという場合には9月中旬までに本屋さんで「徳間書店から出ているゲーム十字軍Vol.1を注文します」と、大きな声でいおう。880円(税別)で願いがかなうはずだ。

キリトリセン

X=X+(S=7)−(S=3)の謎を解明する

BASICテクニック

#5 答えが0と−1しかない関係式

BASICの計算式は数学とよく似ているが、おなじだと思っていると突然裏切られる。なかでも大小の関係に応じて答えを出す関係式はとりわけ奇妙だ。

問1 2>1は、いくつになりますか?

ＢＡＳＩＣの世界に小学校があれば、きっとこんな算数の問題も出ることだろう。

問1　2>1は、いくつになりますか?

答えは、−1だ。

うそだと思う人は試してみよう。念のためにこの式をカッコでくくって、ＰＲＩＮＴしてみればいいのだ。

ＰＲＩＮＴ　(2>1)⏎

すると、−1と表示される。この場合、左辺の「2」は、3でも4でも、1より大きくさえあればなんでもいい。この妙な性質の式の名前は関係式という。

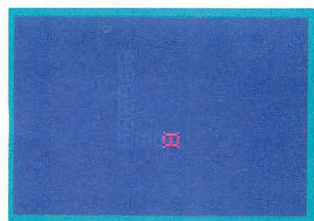
また、「1>2」という式なら答えは0になる。関係式の答えはこの、−1か0の2種類しかない。

関係式で使われる演算子(計算記号)は、右ページのように6種類あるが、≠を<>と書いたりする点を除けば、この演算子そのものは小学校の算数で習うものとおなじだ。しかし、ＢＡＳＩＣの世界では、この式が答えを出す(値を持つ)。上の例からもわかるように、その関係が成立すれば−1、しなければ0という値になる。

いちばんわかりやすい関係式の使われ方はＩＦ文のなかだ。

ＩＦ　Ａ>Ｂ　ＴＨＥＮ　①　ＥＬＳＥ　②

この場合、Ａ>Ｂが成り立てば①を実行し、成り立たなければ②を実行する。このことはだれもがよく知っているだろうが、じつは、このＩＦ文自体が、関係式の値を利用しているのだ。

ＩＦ文は、ＩＦのあとに続く式や数値が−1(ほんとうは0以外の値ならなんでもいい)ならＴＨＥＮ以下を実行し、0ならＥＬＳＥ以下を実行する性質を持っていて、関係式の性質と相性がいい。もちろん、そうなるように作られたわけだが。

⬆右ページのプログラムを実行するとカーソルキーでスプライトが動く

条件に応じて値を変えるという点では、関係式自体がＩＦ文的働きを持っているわけで、かんたんな座標計算などでは、ＩＦ文をまったく使わなくてもプログラムが組める。右ページにあるのは、そのサンプルと仕組みの図解だ。

困ったことに、この関係式の奇妙で便利な性質に関しては、ＢＡＳＩＣマニュアルにほとんど書かれていないので、知らなかった人もわりと多いのではないだろうか。

関係式　2つの式や数値、文字の大小関係を「調べる」式のことを一般に関係式という。文字の場合は、キャラクタコードで大小を判断する。大小関係には、右ページの表にあるとおり、大きい、小さい、等しい、大きいか等しい(以上)、小さいか等しい(以下)の5種類がある。ここで、たいせつなのは、関係式が大小の関係を「表す」のではなく「調べる」ためのものだという点。算数で出てくる関係式のようなものは、大小関係を「表す」もので、たとえば「2>1」と書くと、「2が1より大きい」という意味になった。ところが、BASICの関係式としての「2>1」は「2は1より大きいですか」という質問になる。BASICは、それに対して「はい」のかわりに「−1」、「いいえ」のかわりに「0」という値をその式に持たせる働きをする。この働きを関係演算といい、そのための>や=などの記号を関係演算子という。ちなみに、関係演算子は、+、−、*などの算術演算子よりも優先順位は低く、AND、ORなどの論理演算子よりも優先順位は高い。

STICK関数　念のためにつけくわえておくと、STICK(0)という関数は、カーソルキーの押された方向に応じて0(なにも押されていない)、1(上方向)〜8(左上方向)という値になる。右ページの図の矢印のなかの数値はSTICK(0)がそれぞれの場合に取る値を示している。また、STICK(1)ならジョイスティックのポート1、STICK(2)ならジョイスティックのポート2に対してまったくおなじように働く。

関係演算とスティック入力

演算子	意　　味	関係式	3つの場合の関係式の値		
			A<Bのとき	A>Bのとき	A=Bのとき
<	小さい	A<B	−1	0	0
>	大きい	A>B	0	−1	0
=	等しい	A=B	0	0	−1
<>※	等しくない	A<>B	−1	−1	0
<=※	小さいか等しい	A<=B	−1	0	−1
>=※	大きいか等しい	A>=B	0	−1	−1

■関係演算子の意味と関係式の値

※「等しくない」、「小さいか等しい」、「大きいか等しい」の演算子は、それぞれ、「><」、「=<」、「=>」と逆にならべてもかまわないし、意味もまったくおなじになる。

関係演算を利用した移動計算

```
10 SCREEN1,1:KEYOFF
20 SPRITE$(Ø)="A>IIII>A"
30 S=STICK(Ø)
40 X=X+(S=7)-(S=3)
50 Y=Y+(S=1)-(S=5)
60 PUTSPRITE Ø,(X*8,Y*8-1),8
70 GOTO 3Ø
```

左のプログラムをIF文で翻訳すると

```
10 SCREEN1,1:KEYOFF
20 SPRITE$(Ø)="A>IIII>A"
30 S=STICK(Ø)
40 IF S=7 THEN X=X-1
50 IF S=3 THEN X=X+1
60 IF S=1 THEN Y=Y-1
70 IF S=5 THEN Y=Y+1
80 PUTSPRITE Ø,(X*8,Y*8-1),8
90 GOTO 3Ø
```

上のプログラムはどちらもカーソルキーでスプライトを4方向に移動させるプログラムで、変数SにSTICK(0)の値を代入して、それに応じた座標計算をしている。左のプログラムの行40、50は、右のプログラムの行40〜70とまったくおなじことをやっているが、見ただけではなにをやっているのかわかりにくいだろう。

これは変数Sが取る値を場合にわけて考えるとよくわかる。それを図解したのが、右の図だ。

たとえば、Sが1(上方向)の場合、(S=1)が−1になって、行50の式はけっきょくY=Y−1とおなじことになるのだ。

式のなかにさりげなく組みこまれたIF文

関係式を使ってプログラムを組むとなんだかトクした気分になる。まえのページの右側のプログラムのように、ＩＦ文を４つも使って書かなくてはいけないプログラムを、X、Yそれぞれの計算式だけですませてしまえるからだ。じっさい、プログラムは多少短くなるので、たとえばファンダムの１画面タイプなどでは、この関係式を使ったものがじつに多い。

■複雑な判断が必要な場合

ただ、まえのページの例はかんたんな説明ですむように４方向だけにしてあるし、スプライトが画面の外に出てしまうのもまったくコントロールしていない。条件が複雑になってくると、さすがにＩＦ文を使わないとできないのではないかと思うかもしれないが、少なくとも座標計算にかぎっていえば、ＩＦ文でできるものはかならず関係式だけでできる。

斜め入力を受け付け、画面の外に出ないようにするための条件を考えてみよう。

①Sが１のとき→Y＝Y－１
②Sが２のとき→X＝X＋１、Y＝Y－１
③Sが３のとき→X＝X＋１
④Sが４のとき→X＝X＋１、Y＝Y＋１
⑤Sが５のとき→Y＋Y＋１
⑥Sが６のとき→X＝X－１、Y＝Y＋１
⑦Sが７のとき→X＝X－１
⑧Sが８のとき→X＝X－１、Y＝Y－１
⑨Xが０(以下)のとき→X＝X－１をおこなわない
⑩Xが30(以上)のとき→X＝X＋１をおこなわない
⑪Yが０(以下)のとき→Y＝Y－１をおこなわない
⑫Yが22(以上)のとき→Y＝Y＋１をおこなわない

⑨～⑫は、逆に考えたほうがプログラムにしやすいので、次のように考えなおす。

⑨X＝X－１はX＞０のときだけおこなう
⑩X＝X＋１はX＜30のときだけおこなう
⑪Y＝Y－１はY＞０のときだけおこなう
⑫Y＝Y＋１はY＜22のときだけおこなう

①～⑫を、X＝X＋１などの計算をおこなう条件ごとにまとめてみると、

①S＝６、７、８でX＞０→X＝X－１
②S＝２、３、４でX＜30→X＝X＋１
③S＝１、２、８でY＞０→Y＝Y－１
④S＝４、５、６でY＜22→Y＝Y＋１

となる。さらにいいかえると、

①S＞５かつX＞０→X＝X－１(Sは９以上になることがないので、Sの上限については考えなくていい)
②S＞１かつS＜５かつX＜30→X＝X－１
③「S＞０かつS＜３またはS＝８」かつY＞０→Y＝Y－１
④S＞３かつS＜７かつY＜22→Y＝Y＋１

ここまでの考え方の道筋は、ＩＦ文で組むのも関係式だけで組むのもおなじだ。①～④に書かれている文章は、そのまま、ＩＦ文でのプログラムに翻訳することができる。各文章の頭に「ＩＦ」を置き、「かつ」を「ＡＮＤ」、「または」を「ＯＲ」、「→」を「ＴＨＥＮ」、カギカッコをふつうのカッコに置き換えればそのままプログラムになってしまう。

ＩＦ文を使わないプログラムにするには、たとえば①と②をまとめて、

X＝X＋(S＞5　AND　X＞Ø)－(S＞1　AND　S＜5　AND　X＜3Ø)

という式を作ればいい。また、

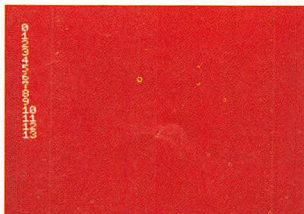
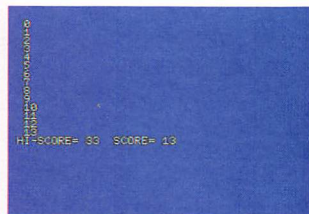
X＝X－(S＞5)＊(X＞Ø)－(S＞1)＊(S＜5)＊(X＜3Ø)

というふうに論理演算子の「ＡＮＤ」を「＊」に置き換えたものもよく見かける。右ページのプログラムも、この形にしてある。ただし、このように算術演算子を使う場合、いくつかの関係式をかけあわせるとき、全部が成立したときの値が、偶数個の関係式なら＋１、奇数個なら－１になることに注意しなくてはいけない。

また、ORを算術演算子で置き換えるときは、＋か－を使うことになる。＋を使うか、－を使うかはまわりの＋－の状況によって変わる(右ページ上のプログラム行50参照)。

■関係式の効用の代表例

こうしたＩＦ文とおなじ機能を持った関係式によるプログラムは、ほかにもいろんな可能性を秘めている。

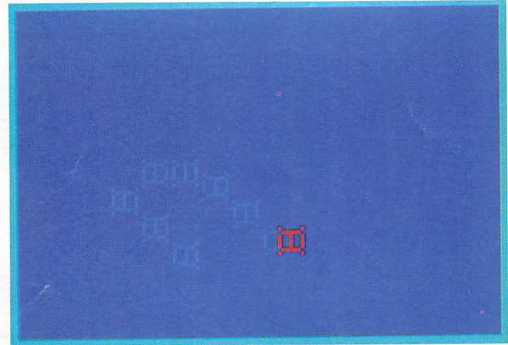
たとえば、右ページの下のサンプルプログラム(いちおうかんたんなゲームになっている)の行40は、関係式の威力を示す代表的な例だ。この短い計算式だけで、獲得したスコアがハイスコアになったかどうかを判断し、もしそうであればハイスコアを更新するというところまでやってのけているのだ。

↑右のゲームの実行画面。ふいにビープ音が鳴り、画面が赤くなる

↑スペースキーをすばやく押すと得点。おくれるとゲームオーバー

論理演算子　AND、OR、XOR、EQV、IMPの５種類があるが、よく使われるのは、AND、OR、XORの３つ。なかでも、AND、ORはIF文のなかで関係式と組み合わされた形でよく出てくる。たとえば、①、②の２つの関係式があるとすると、「①　AND　②」という論理式は、①と②が同時に成り立つ場合(つまり、①も②も－１の場合)のみ、－１という値を持ち、それ以外では０になる。これは日本語に訳すと「①が成り立ち、かつ、②が成り立ちますか」という質問だと考えられる。その質問に対して「はい」のかわりに－１、「いいえ」のかわりに０という値をその論理式に持たせるのだ。同様に、ORの場合も、「①が成り立つか、または、②が成り立ちますか」という質問として考えられる。①、②のどちらか一方(または両方)が成り立つとき、「はい」のかわりに－１、どちらも成り立たないとき、「いいえ」のかわりに０を式の値として持たせるわけだ。この働きを論理演算という。ただし、これは、－１と０のどちらかの値しか持たない関係式と組み合わせた場合のみについていえることで、じっさいには、「３　AND　６」などという計算をさせると、２という答えを出すので、ちょっとやっかいだ。この論理演算子については、なにかの機会に扱うだろう。

論理演算子と算術演算子　「AND」と「＊」は関係式と組み合わせるかぎりにおいてよく似ている。たとえば、①、②の関係式があるとすると、「①AND②」は、①②のどちらも－１のときだけ－１になり、そのほかの場合は０になる。一方、「①＊②」は、①②のどちらも－１のときに１(－１ではない)になり、そのほかの場合は０になる。関係式が３つの場合、「①AND②AND③」は①②③のすべてが－１のときのみ、－１になり、そのほかの場合は０。「①＊②＊③」は、①②③のすべてが－１のときのみ、－１になり、そのほかの場合は０。ANDが＊とちがうのは、すべての関係式が成り立つとき、ANDの式はつねに－１になるのに対して、＊の式は、関係式の個数に応じて１になったり、－１になったりする点だ。これは、マイナスを偶数回かけるとプラスになるからだが、ここさえまちがわなければ、かんたんにANDと＊は置き換えることができる。「OR」と「＋」「－」の関係もこれと似ている。注意しなくてはいけないのは、「①ＯＲ②」でいうと、①②のどちらもが成り立つような場合はうまくいかないということだ。なぜなら、両方が成り立つとき「①ＯＲ②」はやはり－１になるが、「①＋②」は－２になるし、「①－②」は０になってしまうからだ。ここの例でいえば、ORの左側(２つの関係式とAND)と、右側はまったく別々の場合なのでその心配がなかった。もし、ORの両側が成り立つ可能性のある場合は、SGN関数(その数がマイナスなら－１、０なら０、プラスなら＋１になる)を使って、－１でも－２でもかまわないようにするなど、ひとくふう必要になる。じつは、XORという論理演算子(どちらか一方だけが成り立つときのみ－１で、それ以外は０)は、そのまま、きれいに＋や－に置き換えられる。

複雑なタイプ

斜め入力も受けつけ、画面外にも出ない

```
10 SCREEN1,1:KEYOFF
20 SPRITE$(0)="A>IIII>A"
30 S=STICK(0)
40 X=X-(S>5)*(X>0)-(S>1)*(S<5)*(X<30)
50 Y=Y+((S>0)*(S<3)-(S=8))*(Y>0)-(S>3)*(
S<7)*(Y<22)
60 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8-1),8
70 GOTO 30
```

左のプログラムを走らせた画面

```
X=X-(S>5)*(X>0)-(S>1)*(S<5)*(X<30)
```

STICK関数の値Sが、6(左下)、7(左)、8(左上)であれば「S>5」の値は−1になる。また、スプライトが画面の左端に来ていなければ、「X>0」も−1になる。つまり、画面の左端以外で左(斜め)方向のキーが押されていれば、この部分は−(−1)×(−1)で−1になり、それ以外では0になる。

同様に、Sが2(右上)、3(右)、4(右下)のときは、「S>1」と「S<5」はどちらも−1になる。また、スプライトが画面の右端に来ていなければ「X<30」も−1になる。つまり、画面の右端以外で右(斜め)方向のキーが押されていれば、この部分は−(−1)×(−1)×(−1)で+1になり、それ以外では0になる。

```
Y=Y+((S>0)*(S<3)-(S=8))*(Y>0)-(S>3)*(S<7)*(Y<22)
```

Sが1(上)、2(右上)のとき、「(S>0)*(S<3)−(S=8)」は、(−1)×(−1)−0で1、Sが8(左上)のときも、0×0−(−1)で1。画面の上端でなければ、「Y>0」は−1。つまり、画面の上端以外で上(斜め)方向のキーが押されていれば、+(1)×(−1)、つまり−1になり、それ以外では0になる。

Sが4(右下)、5(下)、6(左下)のときは、「S>3」と「S<7」はどちらも−1になる。また、スプライトが画面の下端まで来ていなければ、「Y<22」も−1になる。つまり、画面の下端以外で下(斜め)方向のキーが押されていれば、全体に−(−1)×(−1)×(−1)で+1になり、それ以外では0になる。

29ページのプログラムとちがって、このプログラムは8方向の入力を受け付け、しかも、スプライトが画面の端で止まるようになっている。そのための判断と計算をやっているのが行40、50で、それぞれの主要部分を解説すると左のようになる。ちょっと複雑だが、落ち着いて考えれば、そうむずかしいことではない。たかだか−1か0かの組み合わせの問題なのだ。

ちなみに、X座標の上限が30、Y座標の上限が22になっているのは、ここで使っているスプライトが8×8ドットの拡大モードになっているために、2文字ぶんの幅を持っているからだ。

世界一短いハイスコアルーチン

ちょっとしたゲームほど、ハイスコア機能があるかないかで、おもしろさもずいぶん変わってくるものだ。下のプログラムの行40に、たぶん世界一短いと思われるハイスコア機能を持つ計算式がある。変数Sはそのときのスコア、変数Hはハイスコアを表す。

なぜ、行40の式で、スコアがハイスコアかどうかの判断をしたうえに、そうだった場合にハイスコアを更新するようなことができるのかは、右の流れ図で解説してある。

ゲームプログラムを作っている読者は、ぜひ、このハイスコアルーチンを使って、自作のゲームにハイスコア機能を入れてほしいものだ。

ハイスコア機能がわかりやすいように、下のプログラムは、いちおうゲームになっている。右下の遊び方をよく読んで遊んでみてほしい。

ついでに反射神経もきたえられる

```
10 SCREEN0:KEYOFF:COLOR 15,4
20 FOR I=0 TO RND(1)*540+60:NEXT:PRINT S
30 BEEP:COLOR,8:FOR I=0 TO 40:IF STRIG(0
) THEN 60 ELSE NEXT
40 H=S-(H>S)*(H-S)
50 PLAY"T180L8V15S6M2000O7AAAAA":PRINT"HI
-SCORE="H" SCORE="S:COLOR,4:FOR I=0 TO 1
:I=-(INKEY$=CHR$(27)):NEXT:S=0:GOTO 10
60 FOR I=0 TO 50:IF STRIG(0)*(I>30) THEN
 40 ELSE NEXT:S=S+1:COLOR,4:GOTO20
```

H=S−(H>S)*(H−S)

H>Sのとき (スコアがハイスコアでない)	S≧Hのとき (スコアがハイスコアになった)
H=S−(−1)×(H−S)	H=S−(0)×(H−S)
H=S+H−S	H=S−0
H=H	H=S
ハイスコア変わらず	現在のスコアがハイスコア

【ゲームの遊び方】RUNすると、まず青い画面になる。画面左上に「0」(これがスコア)と表示されると同時にビープ音が鳴り、画面が赤くなったらすぐに(約0.07秒以内)スペースキーを押す。押したら0.05秒以内にはなす。成功すれば画面はまた青にもどり、スコアが1点増える(スコアは増えるたびに次々に下に表示されていく)。0.1秒〜1秒後、ふたたびビープ音が鳴り、画面が赤くなるので同様にくりかえす。間隔は一定でないので純粋な反射神経が必要だ。リプレイはESC。

情報おもちゃ箱 FFB ファン ファン ボックス

夏のイベント報告に強者(つわもの)HDインターフェイスにおはこん！

SHOW MSXフェスティバル in HOT SUMMER

7月23日の神戸をかわきりに恒例のMSXのイベント『MSXフェスティバル in HOT SUMMER』が全国10会場で行われた。今回の目玉は『激ペナ2』と『ファミスタ』のお披露目や、読者参加のゲーム大会など。ホット・サマーの名前どおりに、ゲームも、お天気のほうも暑かった。さらに、福岡会場や札幌会場では台風の余波をうけての、大荒れのイベントだったことも今回の特徴だ。それにもかかわらず、たくさんの来場があって、うれしい悲鳴。Mファンは福岡会場へは、台風による飛行機の欠航で不参加だったが、以下にイベント会場の報告をしておこう。

イベントの回を重ねるたびに、なにか新しいことをやってみたいと考えて、今回特別に花王さんの協力を得て「イベント・ディスク・パンフレット」を各会場で配付。MSX2+のCGや、『パックマン』のゲームが入ったお楽しみ袋的なディスク。MファンはFM音源用のリズムパターンを2本入れておいた。気にいってくれたかな。

ステージでは各ソフトハウスのパフォーマンスが行われた。コナミは『激ペナ2』や『ゲームコレクション』、ナムコはもちろん『ファミスタ』(8月6日の札幌会場まで発売延期のことはわからなかった)。T&Eソフトは『アンデッドライン』、マイクロキャビンは『スーパー大戦略』と『ホワッツマイケル』、ゲームアーツは『ファイアーホーク』や『サムシリーズ』、リバーヒルソフトは『ブライ』をそれぞれお披露目した。とくにゲームアーツの、ラジカセをバックに『テグザー』のGMに歌詞をつけて歌ったり、実在のサムが登場したりのステージは楽しかった。また、グッズのプレゼントも忘れてはならない。

さて、各会場で行われた「業界4社対抗・激ペナ2&ファミスタ／全国縦断MSXペナントレース」の結果のほうは、Mファンが4勝でいちおう1位。2位はナムコとMマガの3勝、最後はコナミの0(ゼロ)勝。というわけで、また冬をお楽しみに！

ディスク・パンフレット

各会場合わせて3000名に、先着順にプレゼントされた。なかには各ソフトハウスからのメッセージが。

↓イエローがきれいなタイトル画面なのだ

↓生ディスクは花王から提供してもらった

↑暑中見舞いはイベントスタッフ事務局から

↑なつかしきはナムコの『パックマン』なのだ

福岡

7月28日ベスト電器にて。台風だというのに、みんなよく来てくれた。Mファンは欠席でゴメンでした。

←冷房が効く余裕もないぐらいの人が集まった

←『激ペナ2』『ファミスタ』はここでも人気の的

→ステージでは各ソフトハウスの人が元気にパフォーマンス

大阪

7月30日ABCエキスタにて。昨年はお盆の時期で寂しかったけど、今年はすご〜い人で恐い感じだ。

←ステージではナムコとコナミの対決。結果は?

←『激ペナ2』を真剣にプレイ中。2〜3塁間をぬけたかな

→こんなにいっぱいの人で会場内はなにがなんだか混雑して

名古屋

8月1日栄電社本店にて。Mファンのステージで『激ペナ2』のホームラン競争に50人以上参加でにぎやか。

←どっかの工場内のようにも見えるのは私だけだろうか

→『ファミスタ』も人気。発売が待ちどおしいところだね

←『激ペナ2』大会で優勝してコナミの人と握手

札幌

8月6日そうご電器にて。台風接近で、みんなドキドキそわそわ。飛行機で恐い体験をナムコの人が経験。

←入口にゲーム大会参加のピンクとブルーの箱を設置して待つ

→熱心にゲームをプレイするみんな。元気ないぞ！

←新作がいっぱいあって、全部見るのがたいへん！

アンケートハガキより

●そいつを出せ／毎回楽しませてもらっています。Mファンを電車のなかで読んでいる人をよく見かけますが、すごく楽しそうです。そして私もそのなかの1人としていつも読んでおります。私もあまりパソコンはじょうずではありませんが、Mファンを読んだりしてがんばっております。(中略)これからもがんばってください。(京都・近藤久美子)⇒電車のなかで読んでる人なんてほんとうにいるのか。ということはダ・カーポやAERAと同格ではないか。(バ)

まじめ

3.5インチディスクより5倍速く
60倍入る。キミなら何に使う?

ハードディスクインターフェイス

■ハードディスクのこと

PC98シリーズではもはや常識となりつつあるハードディスクが、やっとMSXでも使えるようになった。ハードディスクは、1台(1枚というわけではなく、機械1つ。ディスクを差しかえたりすることはできない)に10〜40メガバイトも記録できるディスクだ。この容量はMSXの3.5インチディスク(2DD)にして13〜60枚ぶんになる。これがすべて1つのディスクに入るわけだ。

そして、ハードディスクは3.5インチディスクより圧倒的に速い。3.5インチディスクの5倍は速いのだ。

ハードディスクもフォーマットして使う

ファイル管理ユーティリティの実行画面

AIWXに編集部でPC98に使っていたハードディスクをつなげてみた

■インターフェイスについて

今回使ったハードディスクインターフェイス(商品名はMSX HDインターフェイス)は、MSX2/2+用。㈱アスキーから発売になったものだ。このインターフェイスには、PC98用のハードディスクが接続できる。右上で4機種だけ紹介しているが、まだまだいろいろな機種がある。ただし、ハードディスクのなかには、うまくつなげないものもあるので、詳しくはアスキーの直販部に電話して聞いてみるといい。

パッケージには、左下の写真のようなカートリッジと、ハードディスクのフォーマットプログラムや便利なファイル管理ユーティリティ(このプログラムはMSX-DOS2用)が入ったシステムディスク、技術資料付きで100ページもあるマニュアルが入っている。

このカートリッジは通信販売のみで、価格は3万円(送料込、税別)。購入方法は㈱アスキー直販部(☎03-486-7114)に電話をして聞こう。

たとえば、こんなハードディスクが接続できる!

㈱アイシーエムのMC-20やMC-40。☎06-647-2008

アイテック㈱のH-320S。☎06-532-0216

ロジテック㈱のLHD-34V。☎03-251-3271

㈱ランドコンピュータのLDP-521A。☎06-304-8424

ハードディスクインターフェイスカートリッジ

MSX2/2+用のハードディスクインターフェイスカートリッジ。上の写真のように、このカートリッジをスロットに差して上のほうにハードディスクに付いているケーブルをつなげて使うのだ

こんなソフトもほしい

日本語MSX-DOS2
256Kバイトのラムを内蔵したカートリッジ付き。3万4800円(税別)

入出力のリダイレクト機能が付いて便利になった

MSX-DOS2 TOOLS
MSX-DOS2のユーティリティプログラム集。1万4800円(税別)

漢字の使えるスクリーンエディタ、KIDがうれしい

メソッ?ハガキ子ども相談室

奈良県奈良市にお住まいの横山竜宏くん・12歳の、アンケートハガキの表側からのご相談です。
●毎月ファンダムのはじめにある「THE LINKSでゲームプログラムのダウンロードサービス中」というのは、いったいどういうことでしょうか。⇩おっしゃるとおり、LINKSに入らないとできないことでしょうか。LINKSというパソコン通信の会員にならないとサービスを受けることはできません。現在、Mファンでは毎月ファンダムのプログラムを無料(ソフトのお金はいりません。ただし、電話と通信料金はかかる)で、ダウンロード(通信を使って転送すること)しています。

●オスシオイシ/ぼくの家でホームステイを受け入れた。アメリカ人だったが、MSXは知らず「ニンテンドー」といっていた。そして信長の野望を見て「サムライゲーム」といっていた。やらせてあげようと思ったが説明するのがむずかしくてほかのゲームにした。外国でもMSXユーザーを増やしたいものです。(千葉・小茂田誠)⇒それは説明がたいへんそうだが、いまだに売っている生寿司消しゴムとか、ほんとうに外人は喜ぶのだろうか。(バ)

メ〇?ハガキ子ども相談室

福島県福島市にお住まいの佐原正章くん・15歳の、アンケートハガキの表側からのご相談です。●MSX2とMSX2+といまのところどっちを買ったほうがいいでしょうか。⇩MSXをどう使うかにもよりますが、漢字ROMや日本語BASIC、自然画、ハードスクロールの機能やFM音源は、やっぱりないよりあったほうがいいでしょう。MSX2にFMパックをつけて買うのも、いまあるゲームだけで満足しているならそれも悪くないと思います。ただ、MSX2+が発売になって約1年たつので、そろそろ古い機種になりつつあります。ですから、……突然ですがこのつづきは来月号で。

MUSIC

音楽鑑賞に最適の季節。GMもじっくり味わってみたいと思う

最新GM情報

G. S. M. 1500シリーズ＝そのゲームの旬(しゅん)を逃がさないようにとミニアルバムでGMをリリースするレコード会社が多い今日この頃、ポニーキャニオンも、このスタイルのレーベル「1500シリーズ」をスタートさせる。長時間収録が可能なマキシシングルCDにして、収録時間にかかわらず、値段を1500円に統一させるというからウレシイ。以下の5タイトルは、いずれも9月21日発売。

①ゼロウィング＝東亜プランの最新シューティングを、オリジナルサウンドとSEコレクションでおくる。

②原始島＝SNKの人気アーケードを、オリジナルサウンドとSEコレクションでおくる。

③天聖龍〜セイントドラゴン〜＝ジャレコのアーケード版横スクロールシューティング(日本風の龍に乗っている点がユニーク)を、オリジナルサウンドとSEコレクションでおくる。

④レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ＝無表情な主人公が活躍する、アイレムの人気アクションゲームのアルバム化。オリジナルサウンドとSEコレクションを完全収録。

⑤マルサの女＝カプコンのファミコンゲームを、カプコンの女性サウンドチームアルフ・ライラ・ワ・ライラがフルアレンジ。アレンジのみ8曲収録。

マージャンギャルズグラフィティVOL.2〜電脳美少女図鑑〜(ビデオ)＝明日のサラリーマンをささえる、人気エッチ麻雀ゲームのセレクションビデオ。2作目の収録ゲームは、『スーパーリアル麻雀PII』『〜PIII』、『スキャンダル麻雀』『テレフォン麻雀』『美女っ子学園』『麻雀カメラ小僧』。9月21日発売。30分カラーステレオHi－Fiもの。VHSのみで2884円。

(ポニー)

※ポニー新譜情報＝10月21日、おまちかねS. S. T. BANDのニューアルバムがリリースされる。アレンジャーにカシオペアの野呂一生氏らを迎える予定。収録は、『ターボアウトラン』『スーパーモナコGP』など比較的新しいものに加え、『アフターバーナー』から「ファイナル・テイクオフ」、『アウトラン』から「スプラッシュ・ウェーブ」と、名作ゲームのアレンジも予定している。

あと、『テトリス』をリミックスバージョンにアレンジするというから、これも楽しみ。

SNATCHER(スナッチャー)＝昨年末に発売されたコナミのサイバーパンク・アドベンチャーをドラマ編にしたアルバム。外国人の声優を起用し、音源にはPC88版(FM音源)を使用している。9月21日発売。日本語対訳つき台本がついてくる。CD2843円、テープ2369円。

(キング)

WANDERERS(ワンダラーズ) FROM(フロム) YS(イース) 〜SUPER(スーパー) ARRANGE(アレンジ) VERSION(バージョン)〜＝『イースIII』を難波弘之氏が多方面へアレンジ。ファンの多い「PLUS MIX(プラスミックス)」バージョンをはじめ、オーケストラアレンジ、ロックアレンジなどを予定。9月21日発売。CD2843円、テープ2369円。

(キング)

BURAI(ブライ)〜PROTOTYPE(プロトタイプ)〜＝MSXは年末発売予定のリバーヒルソフトのRPG『BURAI』のイメージアルバム。女性ロックグループのSHOW－YAが作曲、それをフュージョン風にアレンジしている。9月25日発売。CD3100円、テープ2637円。

(ポリスター)

※ポリスター新譜情報＝11月25日には『BURAI』のオリジナルサウンド版のGMアルバムが発売になる。

信長の野望・全国版／三国志＝光栄みずから、自社の人気歴史シミュレーション2タイトルをGMアルバムに仕立てた1枚。全11曲フルアレンジで、「信長」「三国志」とも、うち1曲はボーカル曲となっている。CD2987円、テープ2678円で発売中。

(光栄／販売元ポリドール)

わがままインプレッション

●G.S.M.1500シリーズ＝今回発売の5タイトル、『マルサの女』以外はゲーセンでコインを入れれば全曲聴ける。ただし、上手ければの話だが。この「ただし」がいちばん難しいんだ。それに、ゲーセンではほかのGMとちゃんぽんになってしまうサウンドも、アルバムではクリアに聴けるしね。さて、唯一のアレンジアルバム『マルサの女』だが、サックス、ピアノなどを配したジャズふうのアレンジになっている。ジャズと税務署、一見共通点がないように思えるのだが、実はない。それでも、妙に雰囲気だから不思議なもんだ。(今月・ポニー) ●マージャンギャルズグラフィティ2＝「勝てば女の子が脱いでくれる」というだけの基本設定に対して、よくもまあ、これだけのシチュエーションを考えつくものだ。いや、感服つかまつった。それにしても、売れているアイドルに顔を似せるのが、最近の麻雀ギャルの傾向だったとは……。(今月・ポニー) ●スナッチャー＝全編英語ということで、ドラマを楽しむというより「雰囲気を味わう」という色が濃い。とはいうものの、対訳台本片手に英語の勉強というのもいいかも知れない。(今月・キング) ●BURAI＝ロックのインストゥルメンタルというとスローな曲が多いが、このアルバムではアップテンポのものが聴ける。聴きなれない雰囲気にちょっと戸惑ったけど、なかなかイイものだ。全曲一貫してロックサウンドだが、ソフトからハードまでいろいろだった。(今月・ポリスター) ●信長の野望・全国版／三国志＝歴史を音楽で語るなら、そこはそれクラシカルなアコースティックサウンドで迫るしかない。さすが光栄、そこのところわかってらっしゃる。お得意の歌曲も、歌い手の透明感のある歌声は聴かせるものがある。(今月・光栄) ●ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレスVol.1＝これに関しては説明は不用だろう。オリジナルサウンドをマキシシングルCDで出すというのが、GM界この秋のトレンドらしい。(今月・ビクター) ●ビデオゲーム・グラフィティ・Vol.6＝メルヘンメイズは、ロック調アレンジながら、どことなくお隣中国をイメージさせる。ワルキューレは、壮大なシンセサウンドから入り、途中サイケデリックなサウンドに変わる。今回も、ビクターお得意の「1粒で2度おいしいアレンジ」がお見事です。(今月・ビクター) ★かっこ内は、本誌掲載号・発売元。――文責は、仕事の時だけ夏が嫌いなFFBやとわれライターのたかだーでした。

●おまえってヤツは／あさってから1か月アメリカでホームステイをすることになっています。やりかけのM&M2とダンナさまをほっぽっていくのは心苦しいんですけどね。どうか死なないよう祈っていてください。暑さに負けずがんばってください。(愛媛・田坂真実)⇒帰ってきてアクションの激しい人になっていないことを祈る。しかし田坂真実のダンナ、おまえってやつは。きっと心苦しいなんて思ってないぞ、と、いないあいだにこわすわたしだ。(バ)

※価格はすべて税込です。

ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレスVOL.1＝新シリーズ第1回の作品は、今年の春のAOUショーで話題を集めたアーケード版『ワルキューレの伝説』。オリジナルサウンドとSEコレクションでつづる。9月21日発売。マキシシングルCD 1400円。（ビクター）

ナムコ・ビデオ・グラフィティ・VOL.6＝ナムコのアーケードゲームを収録した人気シリーズ第6弾は『フェリオス』『フェイスオフ』『ロンパーズ』の3タイトルをオリジナルで、『メルヘンメイズ』『ワルキューレの伝説』の2タイトルをアレンジで収録。10月4日発売。CD2812円、テープ2359円。（ビクター）

※アルファ新譜情報＝エニックスの新作アドベンチャーゲーム『ミスティ・ブルー』（今風のおしゃれな恋愛物語）のGMをオリジナルサウンドとアレンジでおくる。アレンジはGMの作曲者でもある古代祐三氏。

※アポロン新譜情報＝10月21日に、アーケードからPCエンジンに移植されたゲームのGM集が発売になる。タイトルは、まだヒ・ミ・ツだそうだ。う〜ん、なんだろう……。でも、中身はだいたい想像つくね。

BOOK 水滸伝（すいこでん） 天命の誓いハンドブック

今月号でも紹介しているシミュレーションゲーム『水滸伝』と同じ光栄から、ゲームの世界を広げ、ヒントや攻略のテクニック、データをまとめた『水滸伝・天命の誓いハンドブック』が出版された。日本の歴史なら学校でも習ったし、わかるけど、中国が舞台の『水滸伝』とは、どんな話だろう……、そんな疑問にやさしく答えてくれるのがこの本。読んでいくと、『水滸伝』とは、みんなもよく知っている『三国志』や『西遊記』と並ぶ奇書（世にも珍しい内容の本）のひとつで、内容はおおざっぱに説明すると108人の魔王が朝廷にひと泡ふかせようと暴れまわるというお話なのだ。なかには、全255名のキャラクタのデータやプロフィールなども書かれている。ゲームをする人にとっては大事なガイドブック的存在になるし、しない人も歴史シミュレーションゲームのおもしろさが実感できる好適書。

シブサワ・コウ編、208ページで1860円（税込）。

⇧総ページの6割以上がカラーという豪華本。データも強力

特報 文化祭にMSX2+無料貸し出し

昨年も実施した文化祭へのMSX2+の無料貸し出しを、今年も行うぞ。これは、キミの学校の文化祭でMSX2+を使っておもしろい出し物をやってみよう、というもの。おもしろい企画には、松下電器さんがWXとG1（ディスプレイ）を1セットにして無料で貸し出ししてくれる。1か所最大5セットまで。全部で50セット用意してあるので、日程などを考慮して振り分ける予定。ただし、10月1日以降に文化祭をやるところに限る。

貸し出しを希望する人は、
①出し物のアイデア（なるべく詳しくレポート用紙などに具体的にまとめてください）
②出し物をやるクラス名またはクラブ名と文化祭の日程
③クラスまたはクラブの人数と活動内容
④担任または顧問の先生の名前
⑤学校名と生徒数
⑥申しこみ者の住所・氏名・電話番号
を書いて、Mファン編集部「文化祭」係まで（あて先は右の掲示板参照）。

しめ切りは9月20日必着。書類選考のうえ、直接本人に26日までに連絡する。また、貸し出しを受けた人には、当日の写真とレポートを提出してもらい、Mファン誌上で発表する予定。どんな遠いところでも歓迎。もしかしたら、突然取材に行くかも。熱いアイデアをたくさん待ってるぞ！

プレゼント さあ応募しなさい

『激ペナ2』で毎日遊んでいるキミへ、コナミさんからマグカップをいただいた。ゆっくりコーヒーでも飲みながら、ウォッチモードでエディットチームのテストプレイを観戦しよう。

●コナミより
①『激ペナ2』特製マグカップ……5名様

たっぷり入る、ちょっとでかめのカップ。

●編集部より
②MSX・FAN特製銀ピカステッカー……2枚ずつ10名様

けっこう大きいので、これをカバンなどにはっておおいに宣伝してもらいたい。

しめ切りは9月30日必着。発表は11月8日発売の12月号の欄外で。応募方法は掲示板を参照。

⇧あれに見えるは『激ペナ2』の特製マグカップ。手前にあるのはギンギンピカピカのMファン特製特大ステッカーなのであった

掲示板

●「さあ応募しなさい」応募要領＝官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所（〒も）・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー1つ④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒105 東京都港区新橋4-10-7 T・M MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやお便り（妙な話、恋の悩み、人にいえない自己主張エトセトラ）、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈！

FFB10月号 応募券

●……／パソコンをはじめていじったのが昨年の12月、Mファンをはじめて読んだのが今年の春。おせじでなくもっとはやく手に取ればよかった。いままで読んだ3誌のなかでいちばん役立つプログラムテクニックを教えていただけています♡　うーんまじめな文章。人妻でなくゴメンナサイ。仕事にかまけていつしかキャリア。いずれファンダムにも挑戦！（東京・匿名希望）⇒……女の人のお手紙、うれしいし。でもね、その"♡"がただこわいだけ……。（バ）

おはなしこんにちわ

宮崎の私生活があれこれ取り沙汰される今日このごろ、いかがおすごしですか、アニメファンのみなさん。さっそくハガキに行くぞ。

●このまえ、道端の電信柱におじいさんが身をひそめてなにかを見ていた。なにを見ているのかなと思ってその方向を見ると、おなじようにしておばあさんが電信柱にかくれて見つめあっていた。(兵庫・山岡洋二郎)

それはとってもほほえましいかもしれないがじつはこわい。それがおじいさんどうしだったらもっとこわいぞ。

●ソ連のミニ小説より。「このあり金をはたいてトラクターを買おうか、妻を得ようか。そうだ、国に寄付しよう。そうすれば表彰されるし、お国のためだ」……なんという展開だ。(和歌山・見返りブスを消せ)

キミはボ・ガンボスの『見返り不美人』というすばらしい曲を知ると見た。それはさておきすごい展開だ。いったいトラクターか妻かのあいだにある迷いはなんなのだろうか。しかし、"ソ連"というのがあまりに明るくバカにできないのでコレでやめよう。

●『首斬り館』の死体が三宅裕司に似ていると思うのは私だけだろうか。(神奈川・沈没野郎マクガイバー)

イカ天でなにがいけないかといえば四方義朗のまえに三宅裕司だ。しかし、そのとなりにいる相原勇はそのむかし「PAFFY」のCMでミニスカートで空を飛んでいた小原靖子だと思うのは私だけか。真実の投稿を待つ。芸能界ってたいへんそうだ。

●五千円札の新渡戸稲造はなにを隠そう、娘にバカにされ泣きそうな顔で妻を呼んでいたが、ついに目薬ではまにあわずに老眼鏡を買ってしまった前田吟だ。(宮崎・相沢英之)

そう、酒乱の父さんはいつも前田吟。しかし、嫁姑のあいだで気をもむのも前田吟。なおかつやっと建てたマイホームのローンで苦しむ、さえない会社員も前田吟。日本のドラマは前田吟が支えているといってもよい。

●バボさん、ガチャピンとムックは鳥山明デザインではありません。ぼくはポンキッキクラブに入っているので知ってます。(東京・ガチャポンの中身)

鳥山明デザインは、番組中の人形劇"アップル・ポップ"であったが、わたしは去年の春から今もときどき流れる「世界は踊る」が死ぬほど好きだ。とくに「キミ／ ボク／ オレ／」というフラメンコが大好きだ。

●バボさんに質問です。RGBモニタは種類が多くて、しろうとのぼくにはわかりません。選んでください。(大阪・滝幸司)

そんなことわたしにきくな、わからないぞ。

●京都では「ちゅうかなぱいぱい」の最終回の裏番組として「ちゅうかないぱねま」が始まりました。どう思いますか。(大阪・岡部拓治)

どういう意味かよくわからないが、"ぱいぱい"の後番組が"いぱねま"なのは確かだ。

●釣りに行って、腹を切って内臓を取った魚を川で洗ったらそのまま泳いで逃げた。どこに行ったんだろう。(岩手・堀江武志)

アハハ、それはグロでよい。生きていたら会いたい。では、終わるぞ。

前号までのあらすじ

振りこんだマエダの怒りの手に引き裂かれたおぷさぽー。無残に横たわる彼をゆさぶり続けるのは"死"の概念をまだ知らぬ、ウラカワの描くぽのぽのであった。

宮城・早坂泰行⇩おっと、おぷさぽーを捨てておとうさんを登場させたところでどう展開していくのだろう。この展開をバージョン一とする。ところで原作をパクれば話は作りやすいけど、あくまでMファンだということを忘れちゃいかんぜよ

東京・渡邊史明⇩おっと、新しいキャラクタを登場させて話にふくらみをもたせようとしている。この展開をバージョン2とする。今後ねずみ講式にストーリーが増えていくことが予想されるので、続きをかく人はバージョンを明記すること

★イラスト・評＝野見山つつじ

暮らしの適当手帖

10月のテーマ：超安物

そのむかし、友だちのハワイみやげのペンケースを、秋葉原のディスカウントショップで発見したことがあったが、よく見るとホンコン製だった。ディスカウントショップでかならず出会う「まがいもの」の神秘。今回はその種の超安物を秋葉原で集めてみた。

⬆(上段左から下段右へ)CALCULATOR、ESSEX、AMラジオウォッチ、ディスクメイト、HiFiステレオミニスピーカーシステム、ヤマトミニスピーカーSP-606、ヘッドフォンST-60、浪曲太閤記全巻セット、ギフトセット、ゼンマイ人形、リモコンカー、リポスタミンCスーパー。超安物の迫力を感じる

メーカー品の時計のそばで、なにごともなかったかのように売られていた電卓付き腕時計「CALCULATOR」(買値750円)はなかなかのものだったが、「ESSEX」(買値450円)は、スポーツタイプのアナデジに見せかけて、じつは、アナログ部分はただの「絵」で大笑いだった。

ある店では1200円の値がついていた「AMラジオウォッチ」(買値980円)は、イヤオソ(イヤフォンのことらしい)付き。使用説明書は誤植と妙な日本語だらけで「この時計に防水加工がしてありません」という、かゆくなるような文章が印象的だ。メーカー名も製造国も書いてない。

1000円前後の安いヘッドフォンステレオもよく見るが、ついに2980円のCDプレイヤーを見つけた。と思ったら、強引に「CASS.」のCと「RADIO」のDを大きく書いてあるだけで、イジェクトボタンらしきものもただの飾り。「ディスクメイトFM・AMラジオカセットプレイヤー」は、ヘッドフォン、バンド付きの中国製。いっけんCDプレイヤーだが、ほんとうは巻き戻しボタンのない、ラジカセである。

「HiFiステレオミニスピーカーシステム」は、定価5980円とあったが490円で売られていた。このあきらかにてきとうっぽい定価と、定価にそぐわないピンクの軽いミニスピーカーはやはり"made in Hong Kong"である。

「ヤマトミニスピーカーSP-606」(買値500円)は、カードサイズのミニスピーカーだが、このSP-606というもっともらしい型番があやしい。じゃあいったい601とか605とかはどこにあるんだろうと思わせるものはないか。しかし、音は郷愁を感じさせてけっこうよかった。

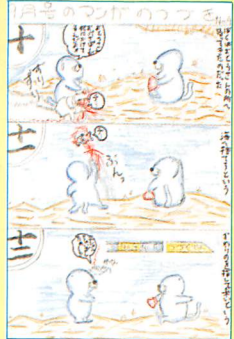
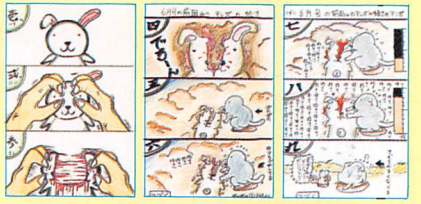
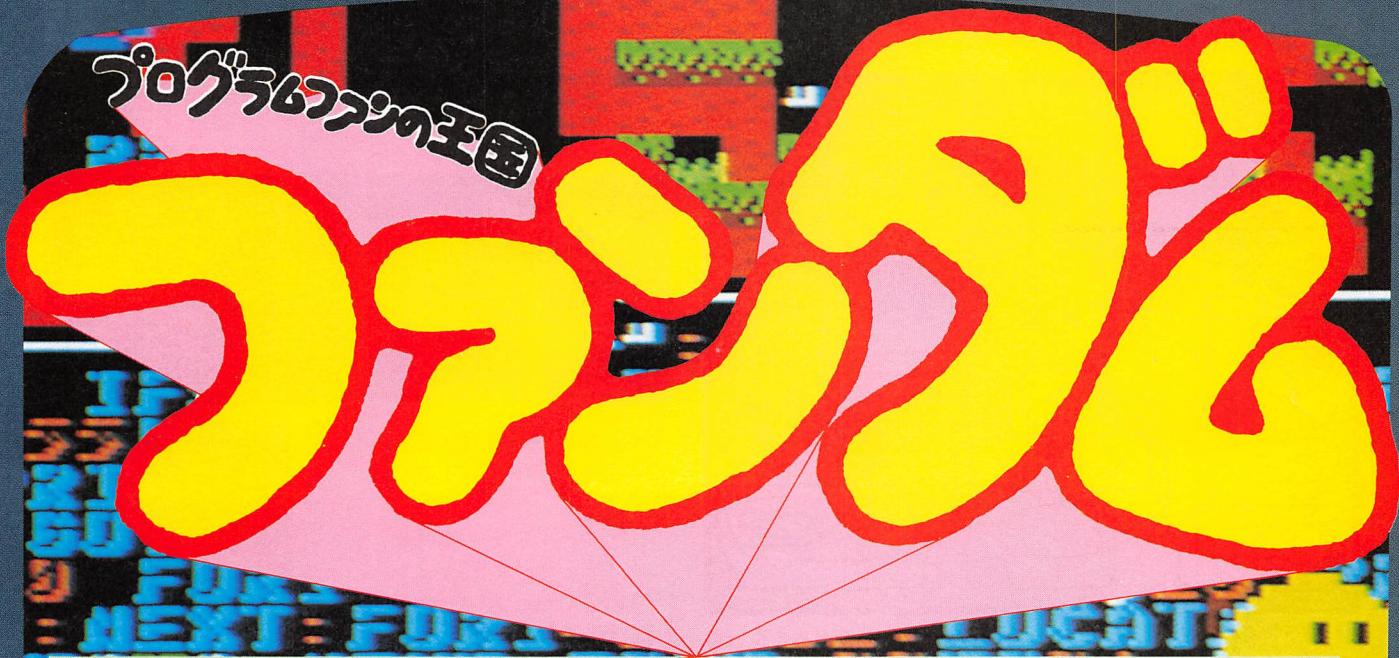
ANDOのヘッドフォンST-60は、違う店で400円で出ているものを250円で買ったが、定価は3000円。それくらい出せばまともなメーカーのものが買えるが、「過大な音量ではききづらい音になり、性能を悪くするのでご注意ください」という、いいのがれ的な注意書が笑える。

全5巻セットで6000円のところを「棚卸 放出品」というシールが貼られ700円で売られていた『浪曲太閤記①〜⑤』。しかし、このシールはカセットのラッピングまえにすでに貼ってあり、最初からそのつもりらしいのがおかしい。

ほかにも、ボールペンとデジタル時計のペンダントが入った300円の「ギフトセット」、ホンコン製の気味悪い90円のゼンマイ人形、380円のリモコンカーなどがあったが、最後は、明らかにリポビタンDスーパーに似ているかもしれない「リポスタミンCスーパー」。定価200円だが60円で買った。「従来御愛用のリポスタミンCの栄養分を一段と高くした——」と説明書きがあるのだが、だれか「従来御愛用」している方、連絡してください。

●OLだぞ／MSX2＋を購入しました。雑誌を買い求めようと各誌を立ち読みしてオリジナルプログラムが毎号掲載されているMファンに決めました。書店で小学生と同じ本を買うのが少し恥ずかしい気がしましたが、気にせず精進します／(山形・園部和歌)⇒21歳のOLだぞ。小学生にまじって買うのは恥ずかしいかもしれないが、わたしのまわりではおとなでこのテの本を買う人が多いのでへいきです。まあ、それ以前にこの本を作っているのですが。(バ)

プログラムファンの王国

ファンダム

第3回プログラムコンテスト・ノミネート作品発表 ＃1

今月は、8月20日でしめ切った第3回プログラムコンテストのノミネート作品を10作発表する。うちわけは、1画面7本、N画面2本、10画面1本。また、コンテストとはべつに激戦区FP部門から特別ゲスト作品としてシミュレーションゲーム『LEGACY』を掲載した。

1画面

リストは50ページ

ノミネート作品① むずいアクションゲーム

SKY WALKERS（スカイウォーカーズ）

MSX MSX2/2+ RAM8K BY あーる・OTN

↑向かって右のスカイウォーカーがあぶない！

↑サッとズンタをもぐりこませて、危機一髪でジャンプさせる

「地球は黒い壁におおわれていて、太陽や月は、その内側をまわっている。太陽の光で黒い壁は青く見え、地上ではそれを空と呼んでいる。だから夜は空が黒くなる。黒い壁の外側は白い光につつまれている。黒い壁はもう古いので、ところどころ、あながあいている。地上から夜、空を見るとそのあなから光がもれる。地上ではそれを星と呼んでいる。黒い壁の外側には、スカイウォーカーが住んでいる。最近はあなが多くなってきて、スカイウォーカーがよく落ちる。地上ではそれを流れ星と呼ぶ。ただ1人空を飛べるズンタの仕事はスカイウォーカーがあなから落ちないようにすることだ」（作者の手紙より）

水色のあながかなりのスピードで迫ってくる。スカイウォーカーは、ウォーカーというくらいだから歩くことしかできないので、あなの上をとおるとストンと落ちて流れ星になってしまう。そこで、青いズンタをカーソルキーの左右で動かして、落ちそうなスカイウォーカーの下にもぐりこませ、スカイウォーカーをジャンプさせるのがゲームの目的だ。ジャンプすると、とりあえずそのあなには落ちないですむわけだ。ちなみに、ズンタは、なにもキーを押さないでいたり、左右以外のキーを押したりしているときには、中央にいるようになっている。

点数は1歩1点。迫ってくるあなの位置をすばやく判断して、つねに「次の1手」を考えつつズンタを動かしていくのが基本の、とてもいそがしいアクションゲームだ。

スカイウォーカーズ

ズンタ

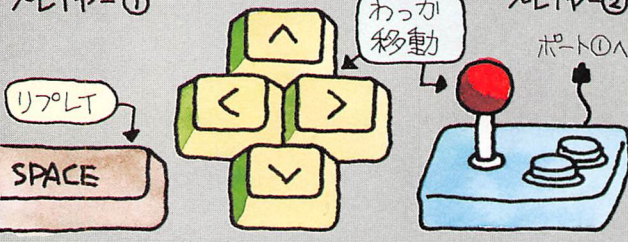
1画面 各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

1画面

ノミネート作品② 対戦専用わっかの肉弾戦

わっかまにあ

MSX MSX2/2+ RAM8K BY いおくん

リストは51ページ

作者のいおくんは満11歳の小学6年生。そのせいではないと思うが、お手紙はひらがなばかりだ。プログラム解説も変数の意味もぜんぶひらがなで書いてある。以下、作者の手紙から。

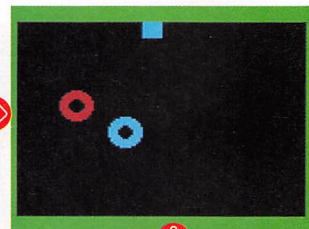
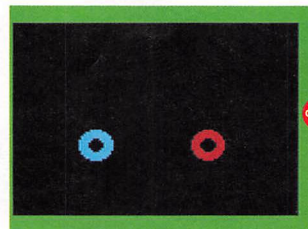
「　あそびかた
あいてをがめんのはじにはじきとばし、だめーじをあたえてやっつけてはじをかかせる」

最後の「はじをかかせる」というフレーズがよかった。

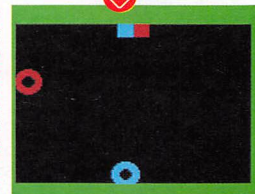
注意もある。

「ちゅうい。わっかは別名"どーなつ"というものですのでお早めにおめし上がりください」

左の青いのがプレイヤー1、右の赤いのがプレイヤー2のわっか

すでにダメージを受けている青いわっかが赤いわっかに体あたり

赤いわっかが壁にあたってダメージ

つい、小6のおにいさんらしく、4つも漢字を書いてしまいましたね。

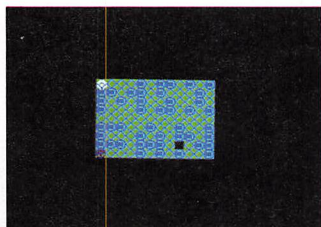
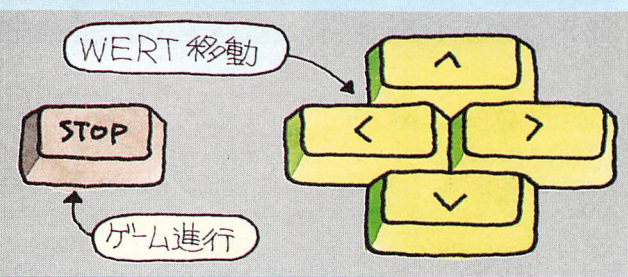
プレイヤー1はカーソルキー、プレイヤー2はジョイスティックで戦う。てきとうにキーを押すと、それぞれ自分のわっかがフワワッと動くので、相手に体あたりするわけだ。体あたりされると、わっかははじかれて、ヘタをすると左右の壁にあたってしまう(あるていどはじきとばされると、自然に止まってしまうようになっている)。壁にあたると、ダメージが増え、画面の上にプレイヤーとおなじ色で表示される。このダメージが5つたまると、そのプレイヤーが負け、はじをかく。

わっかの動きはゆっくりしているが、かえってそのせいで、妙にエキサイトしてしまう。

1画面

ノミネート作品③ 敵をおびきよせるパズル

ウェルトゥ WERT

MSX MSX2/2+ RAM8K BY 中越章博

リストは52ページ

左上の白いのがWERT、左下がTREW、青がウォール、緑がフロア

カーソルキーで動かす、このゲームの主人公の名は「WERT(ウエルトウ)」。どこかで見たつづりだと思ったら、キーボードの左側におなじ文字のならびがあった。

パズルの目的は、このWERTを動かして、WERTを追ってくるTREW(トウリユー)を、ウォールの上づたいにおびきよせて、ホール(黒いあな)に落とすことだ。WERTが移動したとき、WERTとTREWのX座標またはY座標がおなじになっていると、TREWはWERTのほうに1マスぶん近づいてくるのだ。

ただし、TREWがWERTのいるフロア(緑色の背景)に落ちてしまうとミス。そうならないように、WERTはウォールを押して(押すことしかできない)TREWがフロアに落ちてしまわないように十分気をつけなくてはいけないのだ。

ウォールを動かすことだけに気を取られていると、ついついTREWをフロアに落としてしまってミスになったり、逆にTREWにばかり注意を向けていると、いつのまにかウォールを動かせない状態になってしまったりする。

ぜんぶで7面あり、最初の面はMSX・FANの文字を形どった、やさしい面だし、2面目もかんたんなレッスン面だが、3面目からパズルらしくなる。

第3面。最初はこの面で苦しむ

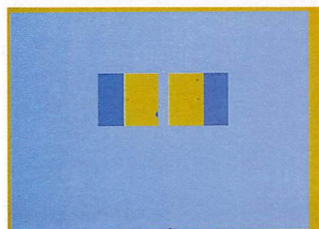
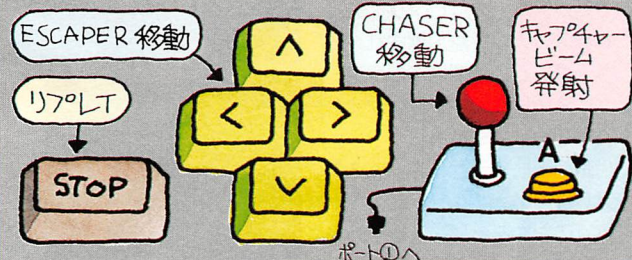
中央の4つのウォールがたいせつ

プログラムリストのページに新しい面の作り方と、編集部で作ったWERT用オリジナル面の作り方を解説してあるので、そちらも参考にして十分このパズルを堪能してほしい。

リストは54ページ

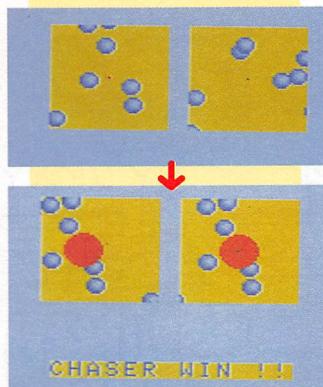
1画面 ノミネート作品④ テレビゲーム式鬼ごっこ

ロミンクル Romincle

MSX2/2+ VRAM64K BY Romi

どちらのプレイヤーもただのドット

エスケーパーを探すチェイサー

キャプチャービーム発射！ おおっ、チェイサーの勝ちだ

あー、MSXサウンドフォーラムの読者なら、作者の名前はよく知っていることだろう。あの、現代のスパイク・ジョーンズRomiである。じつは、ゲームプログラムではボツの常連だったのだが、ついにこの分野でも頭角を現しはじめたか。いやいや、あっぱれです。

それはさておき、ゲームの遊び方。画面に2つのウインドウがあって、左側がプレイヤー1のESCAPER(逃げる人)、右側がプレイヤー2のCHASER(追いかける人)のまわりを映し出している。

エスケーパーはひたすら逃げ、チェイサーはそれをどんどん追いかけるわけだが、フィールドのところどころに青く丸い球ビックルがあって、これにあたると負け。四方の壁も同様です。

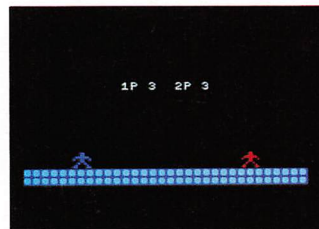
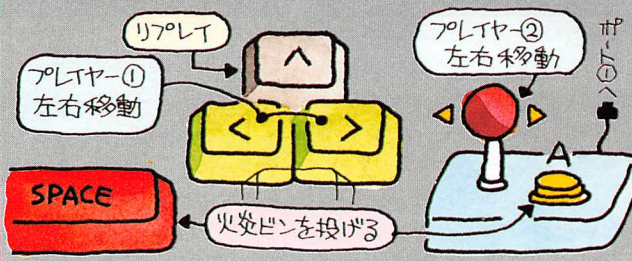
エスケーパーの勝ち方はじつに消極的というか、タナボタ式というか、チェイサーがこのビックルにあたったりしてかってに負けてしまうのを待つしかない。一方、チェイサーは、「キャプチャービーム」なる武器を持ち、これをなにしてエスケーパーをつかまえる。なにするというのはAボタンを押すわけだが、ただ、キャプチャービームは1回しか使えず、おまけに、そのたった1回のチャンスに失敗すると、やはり負け。

この対戦式ゲームで、どちらを選ぶかでその人の性格が出そう。さすが師範代だけあって、なかなか深いものがあります。

リストは55ページ

1画面 ノミネート作品⑤ 火炎ビン投げデスマッチ

みんしゅーか

MSX MSX2/2+ RAM8K BY YOSHIX

中央に表示されているのが2人のパワーの残り数

青いプレイヤー2が火炎ビンを投げた

火炎ビンは放物線を描いて相手の陣地に飛んでいく

相手の足もとで爆発！ プルプルッとふるえてパワーが減る

天安門事件にヒントを得て作られたゲームだそうで、2人で火炎ビンを投げあうエキサイティングなゲームだ。

左側の青い人がプレイヤー1、右側の赤い人がプレイヤー2で、たがいに左右に動きながら火炎ビンを投げる。ただし、どちらも画面の半分の範囲しか動けない。

投げられた火炎ビンは一定の放物線を描いて飛んでいき、地面に落ちると爆発する。この爆発にまきこまれると、そのプレイヤーのパワーが1つさがる。これをくりかえして、相手のパワー(最初は3)を先になくしたほうの勝ち。

相手にとどかせるにはあるていど中央に寄らなければならないが、中央によっていると逆に相手にねらわれやすくなり、そのへんのジレンマがおもしろい。

厳粛なテーマをちゃかしてはいけないと思うが、個人的に赤が政府の革命軍、青が民主化運動の活動家たちとか、赤が成田空港建設反対の活動家、青が機動隊などと設定して遊ぶ人もいるかもしれない。

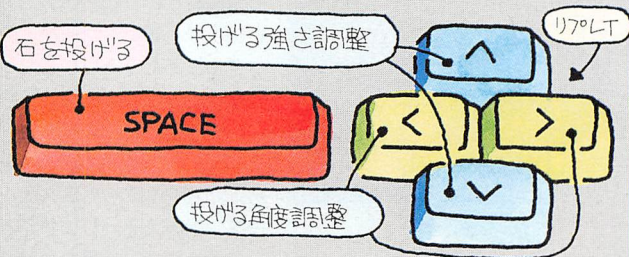
あぶない、あぶない。

1画面

リストは56ページ

ノミネート作品⑥　カンと計算と運のゲーム

フルーツハンティング

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY MICKY

このゲームには3種類の色で区別されたまったくおなじ形の球が出てくる。

最初右上にある赤い球は「フルーツ」、下にある白い球は「石」、そのちょっと上にある黄色い球は「角度距離指示用カーソル」。ゲームの目的は、真下に落ちてくるフルーツに、石をあてていくことだ。

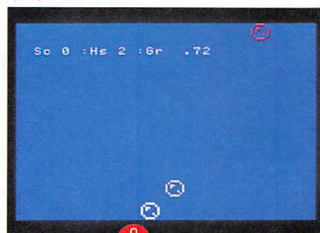
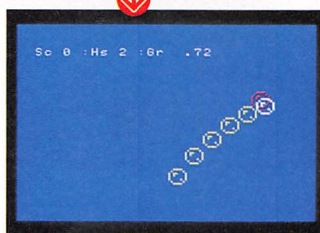
石の左右の位置は、ランダムに決められ、自分では決められない。フルーツをねらうには、角度距離指示用カーソルを使って、石を投げる角度と強さ(距離)を調節する。スペースキーを押すと、フルーツが落ちはじめると同時に、石が、カーソルの現れている方向に向かって、石とカーソルの距離に応じた強さで飛んでいく。カーソルを演じていた黄色い球は、こんどは石の軌跡の役目を果たす。

石がフルーツにピタリとあたればスコアが1点加算され、もう一度。石の位置はまたランダムに決められてしまう。はずれればゲームオーバー。

画面上に表示されているスコア(「Sc」)とハイスコア(「HS」)の次にある「Gr」は重力を表していて、ここの数値に応じてフルーツの落ちるスピードと石の描く放物線が変わる。

いろんな状況を読んだうえで方向と強さを決定し、最後はカンで石を投げると、運がよければあたるだろう。

編集部では、まだ4回連続命中しか経験したことがない。

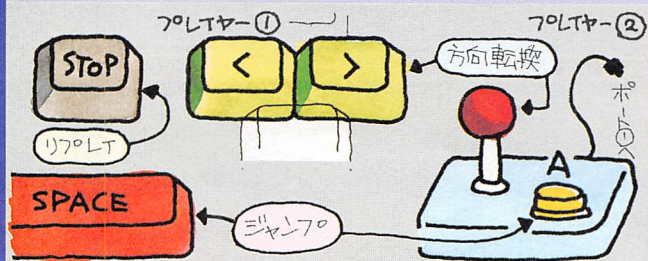
右上の赤い球(フルーツ)に白い球(石)をあてる

石を投げる角度と強さを決めて

石は放物線を描いて飛ぶ。みごと、フルーツにあたった

1画面

リストは57ページ

ノミネート作品⑦　飛べるバリケードゲーム

矢印良品

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY 田村太

矢印という記号にはどこか魔力があって、なんの変哲もないところにポツンと矢印があるだけでいやに意味ありげになってしまうものだ。そういえば、このページにだって、あちこちに矢印がある。ああ、それに気がついてしまったらだんだん気持ちが悪くなってきた。

このゲームは、その不気味な矢印、しかもノーブランドで、理由のある安さを売りものにする矢印が2つも登場する。紫の矢印はプレイヤー1、白い矢印はプレイヤー2。これも対戦式のゲームだ。

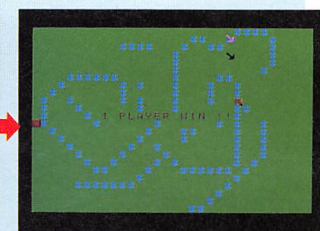
基本的には、バリケードゲームとおなじだと思えばいい。2つの矢印は、それぞれ自分の後方にバリケード(「*」)を残しながら進み、どちらか一方がそのバリケードに衝突してしまうとゲームオーバーになる。

ただ、このゲームのバリケードは点滅している。写真では、ちょうど現れているところしか撮っていないが、じつはパッパッパッと現れたり、消えたりをくりかえしているのだ。だから、ちゃんと画面を見ていないと、うっかりぶつかってしまう。

そのかわり、このゲームでは矢印がジャンプしてバリケードを乗り越えることができる。ジャンプすると矢印が影を落として飛行しているような感じになってなんとなく楽しい。ただし、ジャンプしているあいだはバリケードを築くことはできない。

ジャンプしても、けっきょくはしばらくするとまた地面についてしまうので、着地地点にも気を配らなくてはいけない。

プログラムを解析した担当者の話によるとプレイヤー1のほうが有利らしい。へたな友だちとやるときはハンデとして白い矢印のほうを選ぶように。

矢印になって空を飛んでいるような感じが気持ちいい

プレイヤー2がバリケードにあたってプレイヤー1の勝ち

5画面

リストは58ページ

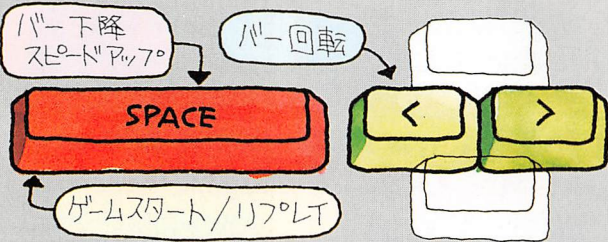
ノミネート作品⑧　テトリスふう新型ゲーム

テスリト TESRIT

MSX MSX2/2+ RAM32K　　BY TESRITの作者

↑バーが落ちてくるたびにレベルが1ずつあがり、スピードも速くなる

←バーの傾きを下のバーとあわせて

←このまま重ねるとバーは消え2点入る

このプログラムの解説は、外部のテクニカルライターに頼んだのだが、解説の原稿を受け取りにいったらもんくをいわれた。「どうしてボクにこんなおもしろいゲームを担当させたんですか。おかげで昨日一日仕事にならなかったじゃないですか」

プログラムを解析しようとして、ゲームをちょっとやっているうちにやめられなくなり、一日中遊んでいたんだそうだ。

つまり、そういうゲームだ。

最近は、任天堂のゲームボーイに『テトリス』が加わったり、『テトリス』の作者が来日して各パソコン誌に登場したり、なにやかやとテトリスばやりだが、じつはファンダムの投稿作品でもテトリスははやっている。

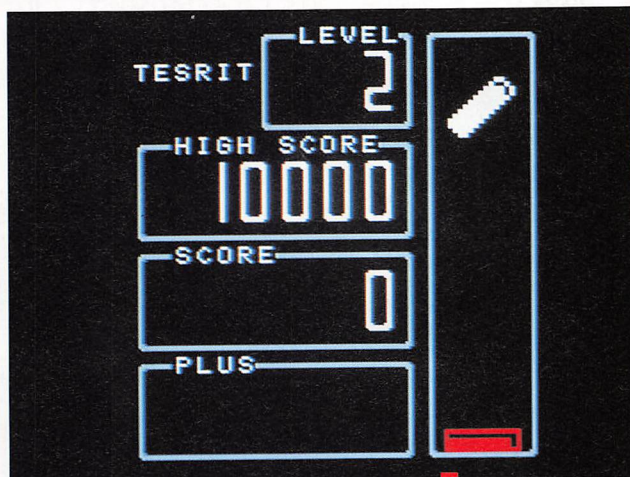
■傾きをあわせてバーを取る

このテスリトももちろんテトリスからの発想だが、テトリスのブロックのかわりに24種類の傾きを持ったバーが登場する。バーは、カーソルキーの操作でくるくると回転するので、プレイヤーの意志にあわせた傾きにすることができる。

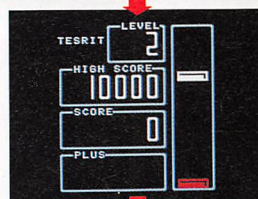
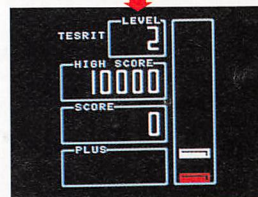
バーは次々に上から落ちてきて重なっていくのだが、いちばん上のバーとおなじ傾きのバーを落とすと、それまで積んであったなかにあるおなじ傾きのバーがすべて消え、それに応じて得点が入る仕組みだ。

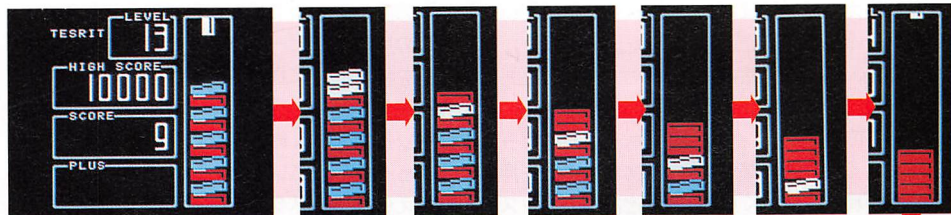
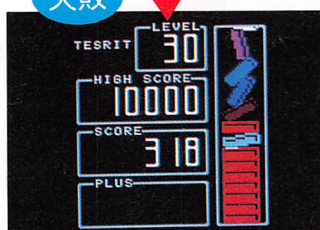
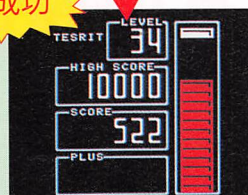
■テスリトの得点システム

バーが1つ落ちるたびに、画面上部に表示されている「LEVEL（レベル）」が1ずつあがり、どの傾きのバーでも、2つ重ねあわせて消すと、そのときのレベルの点数がスコアに加算される。

もし、積み重なったバーのなかにほかにもおなじ傾きのバーがあれば、それも順次消え、そのたびに加算される得点は倍になっていく。ぜんぶで3つなら2倍、4つなら4倍、5つなら8倍……というふうに。加算される得点は、下のほうに表示されている。

■重要なルール

ある傾きのバーが消えたことで、ほかの傾きのバーが重なることになったとしてもそれだけではそのバーは消えないし、得点にもならない。このルールはとても重要だ。これを利用した高得点のテクニックを下の一連の写真で紹介しているので、ぜひ、遊ぶまえによく見てほしい。

このゲームにはハイスコアのベスト10に名前登録ができて、ベスト10の得点者を表示する機能もある。名前は8文字まで。ただし、アルファベットの小文字や一部の記号はゲームでパターン定義して使っているため変な形になる。

1人でやるよりは、友だちとハイスコアをあらそって交互にやるとおもしろい。

↓2種類の傾きのバーを交互に重ねておいて、片方のバーを消すとおなじ傾きのバーの固まりができる

↑ヘタをするとこうなるが……

↑上の手順をくりかえしてたとえば12段重ねてから消すと

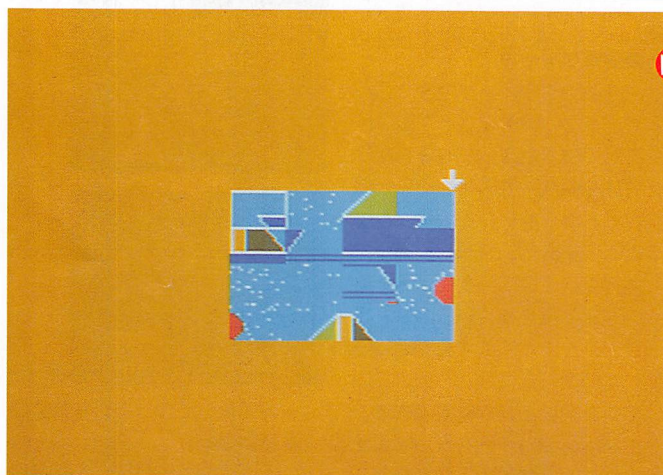
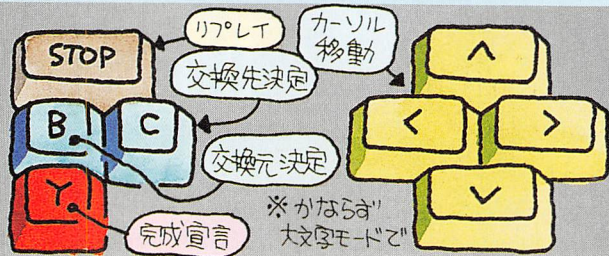
↑34かける2の11乗で69632点の高得点。こたえられない

2画面

ノミネート作品⑨　動くCGで遊ぶ16パズル

リストは60ページ

キナコ KINAKO

MSX 2/2+ VRAM64K　　BY 田中宏治

最初に現れるバラバラの絵。バラバラのままスクロールするので不気味

Bを押すと赤い枠が残る(左上のピース)

Cを押すと2つのピースが入れ換えられる

ほぼ完成形が見えてきた

あとは太陽の位置を修正すれば……

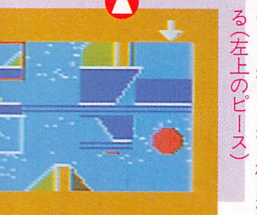
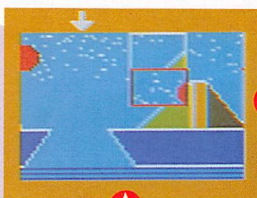
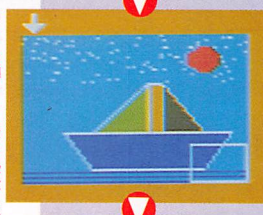
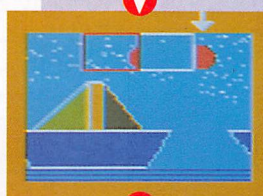
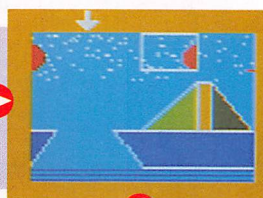
完成したと思っても安心はできない

ながめているとと妙なことがいろいろ起こる

ほんとうに完成していたら時間を表示

ふつうの16パズルは、絵を16個のピースに分け、ピースとピースを入れ換えて絵を完成させる。このゲームも、基本的にはそうなのだが、じつは元絵が右から左へつねに少しずつスクロールしているのだ。

RUNさせると、いきなりバラバラの絵が現れ、ゆっくりと左にスクロールしていく。

元絵は、太陽の輝く海をヨットが航行していく雰囲気のCGだ。入れ換えたいピースの片方にカーソルをあわせてBを押すと、カーソルの枠が赤く残る。もう片方のピースにカーソルをあわせてCを押すと、ゆっくりと2つのピースが入れ換えられる。カーソルは残像を残しながら動くのでごまかされないように注意しよう。

てきとうにつながりそうなピースを集めていくと、だんだん絵の全体像が見えてきて、わりとかんたんにそれらしい絵ができてしまう。しかし、そこからがこのゲームの鋭いところだ。

一見、完成したように見えてもじつはそうではないことのほうが圧倒的に多いのだ。完成したと思ったらYキーを押せばいいのだが、もし1か所でもちがっていたら3秒間の沈黙のあと、ピースはふたたびぐちゃぐちゃにされてしまう。

完成したと思っても、しばらく絵がスクロールするままに見ているといい。あるところまでスクロールすると、とんでもないところに太陽が出現したり、太陽の下の端がぜんぜん関係ないところでチラチラしたり、ヨットの帆が空の上のほうに出現したり、という奇妙なことが起こるはずだ。そこのピースは位置がちがっているわけだ。修正し、こんどこそだいじょうぶだと思っていると、また、変なところに太陽が現れたりする。

こうして、1周スクロールしても変なことが起きなかったときの絵が、完成した絵なわけだ。Yキーを押すとかかった時間が表示されて、めでたしめでたし。

コンテストのハガキ審査員になってください

今月号と11月号の2号にわたり、第3回プログラムコンテストのノミネート作品を発表していきます。今回は読者のみなさんにもハガキによる人気投票をお願いします。

■応募方法

46ページの「コンテスト審査⑩応募券」をハガキにはり、

(a)10月号のノミネート作品①～⑩のうちでいちばんよかったプログラムのタイトル(たとえば「⑨KINAKO」というふうにノミネート番号といっしょに書く)を1つ

(b)氏名／住所(〒も)／電話番号／年齢／職業／所有MSX機種

以上を明記して、

〒105東京都港区新橋4－10－7
徳間書店インターメディア
Mファン「コンテスト審査」係

まで送ってください。ご協力いただいた方のなかから抽選で10名さまに11月25日発売予定の『ファンダムライブラリー⑥』(ディスク版ソフト)をさしあげます。できれば、ハガキの余白などにご意見・ご感想なども書いていただくととてもうれしいです。

10画面

ノミネート作品⑩　ニコニコブーンの大冒険

リストは61ページ

スマイル パニック SMILE PANIC

MSX MSX2/2+RAM32K　BY ネコストラロピテクス

手ごわい強敵たち

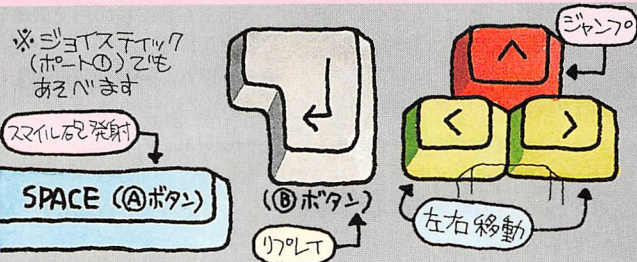
パックン
HP：100 画面の右から現れて地面をはって左へ消えていく

パタゴン
HP：150 空を飛びながら左から右へ動く。高さは毎回変わる

はにょわ
HP：200 パタパタと空を飛び、スマイルに寄ってくる

ギョースト
HP：250 口をパクパクさせて空を飛び、スマイルに寄ってくる

ハゲルトン
HP：300 フェイントをかけながら速いスピードで地面を走る

キングスマイル
HP：2500 目をパチパチさせて往復運動しながら攻めてくる

主人公スマイルがスマイル砲を武器に数々の敵と戦っていくアクションゲームだ。

スマイル砲は、スペースキー(またはAボタン)を押しているあいだエネルギーチャージが続き、50ダメージ、80ダメージ、150ダメージ(満タン)とパワーアップしていく。スペースキーをはなすと、まるいエネルギーのかたまりが発射され、チャージしたエネルギーに応じたダメージを敵に与えるのだ。

スマイルは、最初HPが50あり、めったなことでは増えない。無防備なまま敵に体あたりされると、HPは10ずつ減っていくのでけっこうたいへんだ。ただし、スマイル砲が2段階目にチャージされている状態のときは、ダメージが5になるし、満タンのときはダメージを受けない。そのかわり、スマイル砲のエネルギーはその時点でもとにもどってしまう。

とちゅうで大きく黄色い星・スターが出てくる。これを取るとHPが25増えるのだ。スターは2回しか出てこない。

ステージはぜんぶで5つあり、それぞれに特色のあるザコキャラと最後のステージボスが待っている。

1ステージ目は、スマイル砲の使い方の練習といった感じのステージで、ザコキャラはすべて満タンのスマイル砲1発で倒すことができるし、追いかけてこないのでかわしやすい。ステージボス(パックンの赤く強く速いタイプ)だけは、満タン1発ともう1発てきとうなスマイル砲をあてる必要がある。

2ステージ目以降は、スマイルを追いかけてくる敵が現れはじめ、どんどんクリアがむずかしくなっていく。

そして、最後のステージ5ですべてのザコキャラを倒すと、ついにHP2500の大ボス・キングスマイルが登場する。

つらく、長く、厳しい戦いの果てに、キミはキングスマイルが倒せるだろうか。

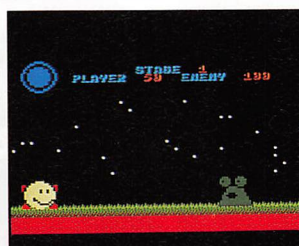
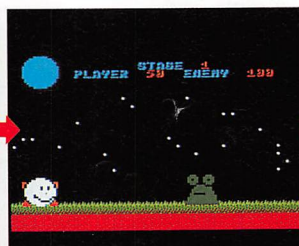
↑タイトル画面。スペースキーでゲームスタート

↑ステージ11。ジャンプしてパタゴンを背後からねらいうち

↑ステージ1のボス。HPは200もあるのでちょっと手ごわい

←最後のキングスマイルとの戦いは強烈

体力回復
スター
←唯一の味方キャラ。HPが25回復する

スマイル砲の威力

↑ニコニコしながらエネルギーチャージ。スマイルの色も変化する

↑エネルギーが満タンになるとスマイルはまっ白になる

↑スペースキーをはなしてスマイル砲発射！

↑ステージ1のザコキャラならこれ1発でかんたんに倒せる

15画面

リストは64ページ

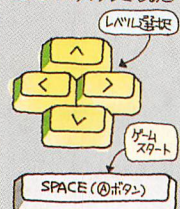
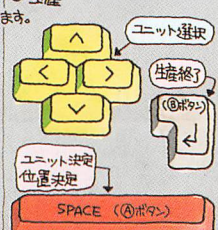
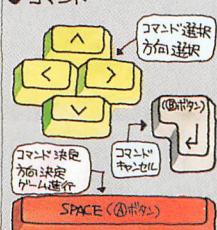
FP部門より特別ゲストのシミュレーション

レガシー LEGACY

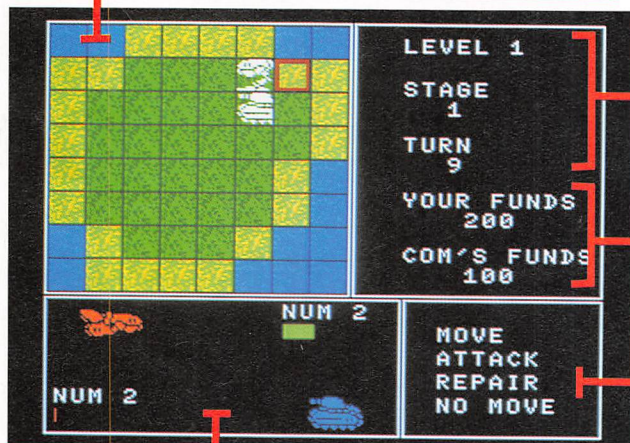
MSX 2/2+VRAM64K　BY ICHIGO

●レベル決定
※ジョイスティックでも遊べます。
レベル選択
ゲームスタート
SPACE（Ⓐボタン）

●生産
ユニット選択
生産終了（Ⓑボタン）
ユニット決定 位置決定
SPACE（Ⓐボタン）

●コマンド
コマンド選択 方向選択
（Ⓑボタン）
コマンド決定 方向決定 ゲーム進行
コマンドキャンセル
SPACE（Ⓐボタン）

マップ　マップの端はその反対側とつながっている

コンピュータのレベル、ステージ、ターン数を表示

LEVEL 1
STAGE 1
TURN 9
YOUR FUNDS 200
COM'S FUNDS 100
NUM 2
NUM 2
MOVE
ATTACK
REPAIR
NO MOVE

ビジュアルウインドウ　行動したユニットの情報を表示する。戦闘時には戦闘シーンのグラフィックも表示される。攻撃されたマスの位置以外の情報はすべてここで得られる

コマンド　使用できるコマンドメニュー。スペースキーで実行されるコマンドは反転表示される

資金　現在の資金を表示。0になると修理できない

レーダー作戦ゲーム的な対コンピュータ用シミュレーション。

■ゲームの目的

プレイヤー側は地上ユニット、コンピュータ側は空中ユニットを担当する。生産できるユニットはそれぞれ5種類ずつあり、形は違うが、能力タイプと価格のシステムはまったくおなじ。

ゲームの目的は、全6ステージのマップごとにできるだけ短いターンで敵を全滅させること。ステージ6をクリアすると、コンピュータ側の資金が増えて1ステージにもどる。

まず、コンピュータのレベルを選択してゲームスタート。レベル1はランダムに手を打ってくるタイプ、レベル2～4は、数値が高いほど考えてくる。

■生産

コンピュータ側が生産したユニットを次々に表示したあとに、プレイヤー側の生産をおこなう。生産するユニットを決めると、カーソルがマップ中をランダムに移動するのでてきとうなところでスペースキーを押し、ユニットを配置する。ただし、生産は、FUNDS（資金）以内でしかおこなえない。後述するREPAIR（修理）にも資金が必要なのですべて使い果たすのは得策ではない。

■コマンドと戦い

敵のユニットの位置は最初まったくわからない。コマンドはまずプレイヤー側から各ユニットの生産順の番号でおこなう。

1ターンに1つのユニットは1つのコマンドしか実行できない。コマンドには4種類ある。

①MOVE（移動）＝1マス移動。8方向指定（反対のキーを押すとその方向を取り消す）

②ATTACK（攻撃）＝自分のマスを含むまわりの9マスのみに攻撃可能

③REPAIR（修理）＝資金10につきHP1が回復する

④NO MOVE（動かず）＝なにもしない

プレイヤー側の行動がおわるとコンピュータ側が1手1手ビジュアルウインドウに表示しながら行動をはじめる。また敵が攻撃をしかけたマスはマップ上に表示される。

■経験値と敵へのダメージ

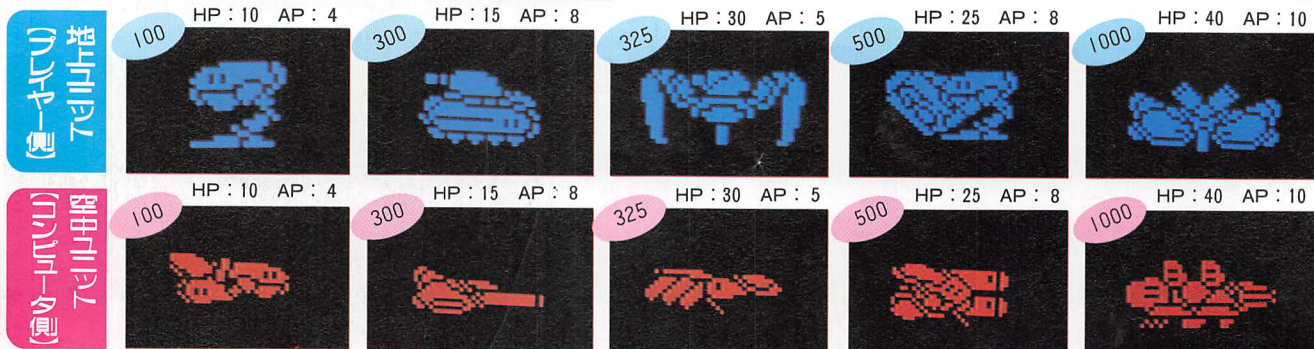
ビジュアルウインドウに行動するユニットが表示されるときは、HPが黄緑色のグラフで、そのステージでの経験値が赤いグラフで表示される。経験値は、これが高いほど敵に与えるダメージが大きくなる。戦闘のたびに1ずつ増え、敵を倒したときに5増える。

■地形効果

攻撃をしかけたとき、相手のいるマスの種類によって与えられるダメージが変わる。暗い緑のマスはしげみ、明るい緑のマスは草原、青いマスは川や湖で、この順に敵にダメージを与えやすくなる。つまり、しげみから川の敵を攻撃するのがもっとも効率的なのだ。

地上ユニット（プレイヤー側）

100　HP：10　AP：4
300　HP：15　AP：8
325　HP：30　AP：5
500　HP：25　AP：8
1000　HP：40　AP：10
空中ユニット（コンピュータ側）

100　HP：10　AP：4

300　HP：15　AP：8
325　HP：30　AP：5
500　HP：25　AP：8
1000　HP：40　AP：10
【各数値の意味】 楕円で囲まれた数値＝価格　HP＝防御力　AP＝攻撃力

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

310

差出有効期間
平成2年12月
31日まで

切手不要
切手を貼らずに
お出しください。

169-00

（受取人）
東京都新宿北郵便局
私書箱第2009号
（東京都新宿区高田馬場4-2-38）

財団法人 電子技術教育協会
文部省認定 社会通信教育 パソコン講座
MSX・FAN⑨係

キミもプログラムが作れるようになる！

MSX対応 パソコン講座 無料 ★くわしい案内資料 送呈券

↓必要なことを書いたらスグ出してください！

MSX・FAN⑨係

住所	□□□-□□ 都道府県　市区郡　（　様方）
氏名	フリガナ
電話番号	市外番号（市内番号）番号
年齢	歳
性別	男 1・女 2

RE　M819SA99Ø8

このハガキを今すぐポストへ！

（キリトリ線）

プログラムが
自分で作れるようになる
パソコン
MSX対応
講座
ぜったい役立つ
くわしい案内資料が
もらえる！
無料です！
このハガキを今すぐポストへ
見るだけでもぜったいトクする！
表面に記入してすぐ出して下さい
MSX
（キリトリ線）

プログラムの作り方がどんどん分かる！
MSX
MSX対応
ターボパワーの
パソコン講座
300種の
オリジナル・プログラムが
作れる！
★グラフィックも思いのまま！
★自分で作ったプログラムでいろいろなことが楽しめる！
★キミはパソコンを使いこなしているか？
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん！その方法はあんがいやさしいのだ！
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン！このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう！プログラムが作れる！グラフィックも思いのまま！BASICだってよくわかる！キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる！
暗号作成
&解読
パソコン
サイコロ
ニックネーム
投票集計
楽しみいっぱい！
キミだけに教える
300のプログラム！
ハガキを
ポストへ！
すぐ役立つ！
講座案内資料
無料送呈
★楽しいプログラムが思いのまま作れる！
★友だちがビックリする！
プログラムを作って
自慢できる！
プログラムが作れるようになる！
さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ！
(財)電子技術教育協会パソコン講座
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京03(200)5713(代表)

プログラムリストと解説・もくじ

※ファンダムハウスは休載します

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中!

リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。
①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム
●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。
■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)
■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダム・プログラム」係まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。
■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。
■季間奨励賞
第8回季間奨励賞は、10月号～12月号に掲載された1画面プログラムまたはN画面プログラムのうち、アイデアとプログラミング、および長さとおもしろさの比のすぐれた作品に送られます。選ばれた作品と作者は、1990年1月号のファンダム通信スペシャルで発表し、作者には、奨励金として3万円をさしあげます。

コンテスト・ハガキ審査

今月号と来月号は第3回プログラムコンテストのため、いつものファンダムアンケートは中断して、ノミネート作品のハガキ審査(人気投票)をすることにしました。ゲームのおもしろさのほか、プログラムの長さや完成度なども考慮に入れてください。また、できるだけ、じっさいに打ちこんで走らせたものを答えるようにお願いします。ただし、FP部門の「LEGACY」はコンテスト対象外なので選べません。上の目次で①～⑩のついたプログラムのなかから選んでください。しめ切りは10月20日。(くわしくは42ページ参照)。

コンテスト審査⑩
▶応募券◀

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN↵
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000>	200
⇧	⇧
行番号	確認用データ

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。
●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"↵
(CSAVEではないので注意)
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A↵

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。
行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。
使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"↵
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0↵
WIDTH40↵
としておく。
④GOTO9000↵
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに、
DELETE9000-9060↵
として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
RUN↵
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いをはじめよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2の プログラム確認用データ

```
9000>200   9010>152   9020>153   9030>118
9040>134   9050>102   9060>???
```

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

第7回季間奨励賞発表

受賞作品と作者

『YOPPAL』 大阪府 高校1年 丹羽武史

今回で第7回目を迎えた季間奨励賞は前回予告したとおり、1989年7～9月号に掲載された29作品の中から、RP部門1画面タイプもしくは1画面に近い作品を対象としました。選考はファンダム班による採点方式で審査し、1989年8月号掲載の『YOPPAL』が50%を超える得点で受賞作に決定されました。『YOPPAL』はおまけとして投稿され、「数万年まえに流行した酔っぱらいゲーム」という、作者からのコメントがきましたが、操作性とゲーム性のよさが高く評価されました。

受賞された『YOPPAL』の作者丹羽武史さんには、奨励金として3万円を贈ります。

また、次回の季間奨励賞からはRP部門1画面タイプもしくはN画面タイプの作品を対象にしますので、ファンダム班一同、あっと驚くような素晴らしい、アイデア満載の作品をお待ちしています。

受賞のことば

3年くらいまえにFS-4500を手に入れて、プログラムをはじめたのは2年くらいまえ。このプログラムは、じつはグラフィックツールを作ろうとしていたらまちがってできてしまったものなんです。いまはフィールドタイプのRPGを作っているところです。これからも4か月に1回くらいのペースで投稿したいなと思っています。

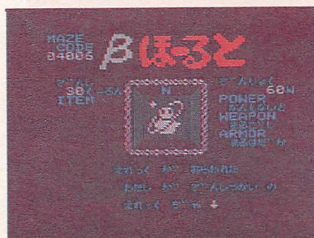
⬇かずあるよっぱらいゲームのなかでも、操作性がよく遊びごたえがあり、編集部でも人気があった

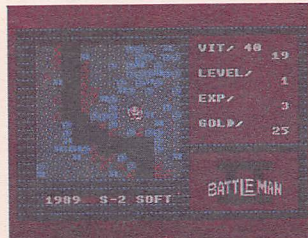
FANDOM INFORMATION ファンダム通信SPECIAL

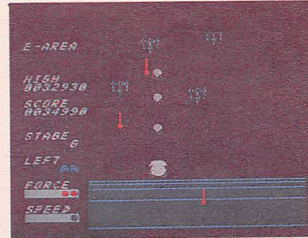
8、9月号とFP部門作品をためこんでいたため、今月の選考会ではFP部門は超激戦区でした。プログラムコンテスト期間中のためページに余裕がなく、FPでも長いものは掲載できないという事情もありました。また、今月から1次選考を通った作品を時間をかけて審査し、2次選考で採用作品を決めることになっています。とくにFP部門のプログラムは念入りにテストプレイされています。ぱっと見ではなく、内容が充実した作品を選んでいます。

今月の「残念賞」はFP部門の、『β―ほーると』と『BATTLE MAN II』です。2作品の作者にはMファン特製テレカをさしあげます。どちらも採用したかった作品ですが、バージョンアップもしくはバグをとっての再投稿を望みます。また、今回は発表できなかった米チャ作『E-AREA』(FP部門)は近々発表する予定ですので期待していてください。

なお、このコーナーへのおたより待ってます!

β(ベータ)-ほーると

福岡・竹田賢二(20歳)作品。3D迷路タイプのRPG。シャレがきいていておもしろく、ゲームとしてもまとまっていたが、シナリオがちょっと単調だった。

BATTLE(バトル) MAN(マン) II

大分・佐藤孝幸(16歳)作品。前作の続編でゲームは大幅にバージョンアップされている。ハイドライドのようなRPGに仕上がっているが、バグがいくつかあった。

E(イー)-AREA(エリア)

兵庫・前田晃宏(16歳)作品。前作の『PURE STAR』によく似ているがそれよりもシューティングゲームとしての完成度が高い。近々本誌にて発表する予定。

ファンダムパーラー

今月のテーマ:MISSION-A

```
520 FORI=0TO54:POKE&HB7B0+I,VAL("&H"+MID
$("ED5BFEB72AFBB7232323232323237E23B7200
822FBB7ED53FEB7C9D641CB27CB27CB27CB274F7
E23D641B112134F3AFDB7A932FDB718D7",I*2+1
,2)):NEXT:DEFUSR=&HB7B0:POKE&HB7FB,PEEK(
&HF676):POKE&HB7FC,PEEK(&HF677)
525 POKE&HB7FE,0:POKE&HB7FF,&HB8:FORI=1T
O50:POKE&HB7FD,VAL("&H"+MID$("287D1E45C8
0432226ACD0BB9E75FA41CFE8C5DC6C794FF8AF8
866B38E78495F70F0D11F63C1B5358500AED6428
29ACCA5297",I*2-1,2)):A=USR(0):IFPEEK(&H
B7FD)=0THENNEXT:GOTO530
529 PRINT"DATA error in";I*10:END
```

今回は、『MISSION-A』(8月号掲載)で確認用データがあっているのにうまく動かない人のために、行10～500のデータをより確実にチェックするための改造法です。本誌掲載のプログラムに左のリストを打ちこみ、行500の最後にある「¥」を消してください。ただし行500、520の確認用データは無効になります。打ちこみミスがあったら「DATA error in xxx」とミスのある行を教えてくれます。

はじめてのファンダム

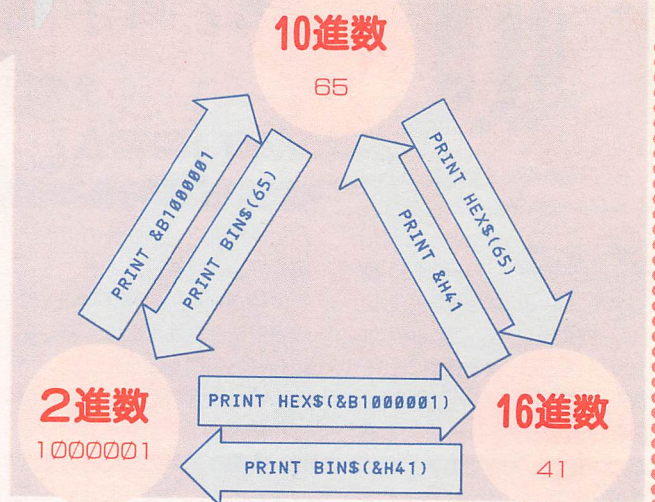
第13回　MSXの数え方

大島弓子の『綿の国星』によれば、猫は3進数を使っているらしい。主人公の猫がお星さまを数えるシーンで、「ひとつ、ふたつ、みっつ。ひとつ、ふたつ、みっつ。ひとつ、ふたつ、みっつがみっつ」と数えていたからだ。つまり、3つで桁上がりしているわけだ。ところで、MSXの内部では、「ひとつ、ふたつ。ひとつ、ふたつがふたつ」と数えている。はっはっは、かわいいやつ。

MSXにかぎらずコンピュータの内部では、2進数で数を数えている。2進数とは、2つごとに桁が進む数のことで、0、1と数えたら次にはもう「10」(一般にイチゼロと読む)と2桁になってしまう、異様に気がはやい数え方だ。さらに、「10」、「11」と数えたら次にはもう「100」と3桁になってしまうのだから怖い。

こういう数え方につきあっていては人間の神経がまいってしまうので、ふつうBASICで数を扱う場合は、とうぜん10進数を使っている。ところが、そうはいっても2進数はなにかと役に立つ。たとえば、スプライトのパターンデータがそうだ。パターンデータは2進数の形にして見たほうがずっとわかりやすいのだ。下のプログラムは、16進数で表されたパターンデータを2進数8桁(上位の桁に0があってもかならず8桁表示するようにしている)にするものだが、実行すると0と1がパターンそのものの形になってならぶのがよくわかるだろう(例は50ページの『SKY WALKERS』のスカイウォーカー)。

だから、MSXのBASICでは、2進数を直接取り扱ったり、10進数と2進数を変換したりするためのことばが用意されている。

それが、2進数を表す「&B」という、いわば冠詞みたいなものと、数値を2進数の文字列に変換する文字関数BIN$だ。

2進数を10進数にするには、

?　&B〈2進数〉↵

とすればいい(「?」はPRINT命令とおなじもの)。

10進数を2進数にするには、

?　BIN$(〈数値〉)↵

を実行すればいい。〈数値〉のところは、10進数でなくても16進数でも2進数でも数値ならなんでもかまわない。ただし、この関数で変換された2進数はじつは数値ではなく「数字」つまり文字列なのでプログラム中で使用するときは注意すること。

16進数も2進数の親類のようなもので、じつは2進数4桁ぶんを1桁にする数え方だ。2進数を短くまとめて扱いやすくしただけのものだと考えていい。とはいえ、アドレスを表すときやパターンデータの圧縮などによく使われるのでたいせつなことには変わりない。

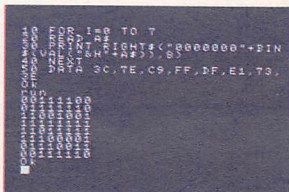
10進数と16進数の変換用にも2進数の場合とまったくおなじように「&H」と文字関数HEX$が用意されている。ついでにいうと、2進数を3桁ぶんずつまとめる8進数というのもあって、同様に「&O」と文字関数OCT$が用意されている。

実際のプログラムでは、READ文の周辺に多く現れるのでファンダムのプログラムなどでプログラム中での使い方を見ておいて損はない。

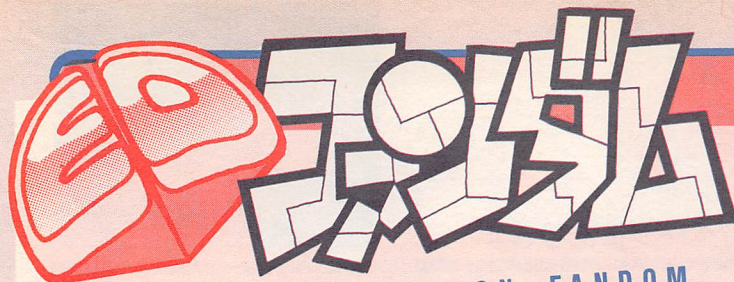
■16進数、2進数、10進数比較表

16進数	2進数	10進数
0	0	0
1	1	1
2	10	2
3	11	3
4	100	4
5	101	5
6	110	6
7	111	7
8	1000	8
9	1001	9
A	1010	10
B	1011	11
C	1100	12
D	1101	13
E	1110	14
F	1111	15

16進データを8桁の2進データに変換する

```
10 FOR I=0 TO 7
20 READ A$
30 PRINT RIGHT$("0000000"+BIN$(VAL("&H"+
A$)),8)
40 NEXT
50 DATA 3C,7E,C9,FF,DF,E1,73,3E
```

↑左のリストを実行したところ。パターンが2進数で表されている

```
30 PRINT RIGHT$("0000000"+BIN$(VAL("&H"+A$)),8)
```

- VAL("&H"+A$)：16進データを数値に変換
- BIN$(…)：数値を2進データに変換
- "0000000"+…：2進データの左側に0を7つくっつける
- RIGHT$(…,8)：右から8桁を取り出し表示する

&H02：スタンド・バイ・ミー

いつも、そばにいてほしいから。短くて便利なBASICプログラムに。今日からはIPLの呪文でいっしょにくらせるようになるよ。

```
1000 CLEAR300,&HD000:S=0:FORI=0TO134:REA
DD$:D=VAL("&H"+D$):S=S+D:POKE&HD000+I,D:
NEXT:IFS<>13169THENPRINT"DATA ミス!":END
1010 DEFUSR=&HD000:A=USR(0)
1020 DATA 2A,76,F6,22,89,D0,2A,C2,F6,22,
49,D0,E5,E5,11,39,,19,22,7A,D0,E1,11,36,
,19,22,7D,D0,E1,E5,11,40,,19,22,76,F6,2B
,36,,D1,21,4C,D0,1,3F,,ED,B0,21,47,D0,11
,3,FE,1,5,,ED,B0,21,43,D0,C3,1,46,3A,94,
,,F1,C3,39,86,,CD,2F,54,2A,89,D0,D5,23
1030 DATA 23,5E,23,56,23,E3,E7,E3,D1,28,
15,D5,2B,2B,2B,2B,5E,23,56,7A,B3,28,04,E
B,D1,18,E3,1E,8,C3,6F,40,2B,2B,2B,2B,2B,
22,72,86,21,6F,86,C3,1,46,3A,89,D,,
```

まず、スタンド・バイ・ミーは、RUNするとプログラムが消えてしまうので、打ちこんだら、かならずセーブしてからRUNすること。下の改造用追加プログラムについては右上のAPPENDIXを読んでほしい。

さて、右下の図に目を移すと、メモリマップが書いてある。スタンド・バイ・ミーは、右側のメモリマップにあるIPLエリアというのを作るプログラムだ。このIPLエリアには、スタンド・バイ・ミーを実行したときに入っていたBASICプログラムがそのまま残っている。しかし、LISTとやってもプログラムは表示されない。NEWしたときと同じような状態になっているのだ。もちろん、この状態でいつものようにまったく別のプログラムを打ちこんだりロードしたりしていい。

でも、IPLエリアにあるBASICプログラムだって、ちゃんと実行できる。

IPL (行番号)↵

という特殊なGOTO文で呼び出せるようになっているのだ。

たとえば、左下の2つのプログラムが入っているときにスタンド・バイ・ミーを実行すると、

IPL 10↵

で、ディスクのメニュー(画面がSCREEN 0のWIDTH80、COLOR15,0,0になり、ファイル名一覧が表示される。カーソルキーでファイルを選び、スペースキーでRUNしてくれる)が実行され、

IPL 20↵

で画面の初期設定ができるのだ。ほかにも自分の好きなプログラムを加えてもっと便利にするといい。ただし、この場合は、スタンド・バイ・ミーを再実行しないように追加するものの最後にENDを入れておくこと。

改造用追加プログラム

```
1005 BSAVE"IPLSET.CIM",&HD000,&HD087,&HD
000:END
```

ディスクのメニュープログラム

```
10 SCREEN0:WIDTH80:CLS:FILES:LOCATE,,1:N
=0:FORI=0TO1:LOCATE(NMOD6)*13,N¥6:S=ASC(
INKEY$+" "):N=N-(S=29)*(N>0)-(S=28)-(S=3
1)*6-6*((S=30)*(N>5)):I=-STRIG(0):NEXT:L
OCATE,,0:N$="":FORI=0TO11:N$=N$+CHR$(VPE
EK((N¥6)*80+(NMOD6)*13+I)):NEXT:CLS:PRIN
T N$:RUN N$
```

画面などの初期設定プログラム

```
20 COLOR15,4,7:SCREEN0,0,0:WIDTH40:KEYOF
F:SETBEEP1,4:LOCATE,,0:END
```

APPENDIX

■改造用プログラムについて

この改造用追加プログラムは、スタンド・バイ・ミーのマシン語版を作るためのものだ。追加プログラムを打ちこみ、マシン語版をセーブするテープかディスクをセットしてからRUNすると、

IPLSET.CIM

というファイルが自動的に作られる。このファイルがあれば、

BLOAD"IPLSET.CIM",R↵

とやることで、スタンド・バイ・ミーを実行できるのだ。

マシン語版にしておいて実行するのは、まえにもいったように、スタンド・バイ・ミーは実行したときにメモリに入っているBASICプログラムをすべてIPLエリアに入れるからだ。このため、スタンド・バイ・ミーのBASICプログラムが入っているときに実行すると、このプログラム自体もIPLエリアに残ってしまう。これは大いなるメモリのムダ使いだし、誤ってスタンド・バイ・ミーを2度実行してしまう可能性もある(2度実行すると、IPLエリアの下に新しくIPLエリアを作ってしまい、いままで使っていたIPLエリアは使えなくなるのだ)。このムダと危険をなくすためのマシン語版なのであった。

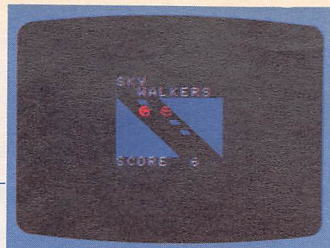
ちなみにあたりまえだがマシン語版のほうが速い。なぜこんなことを書くかというとスペースが余ったからさ。はは。

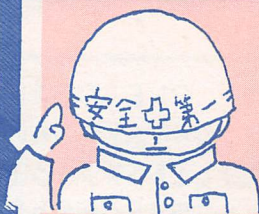
■スタンド・バイ・ミーでメモリはこう変わる

※TXTTABは&HF676〜7番地に入っているBASICプログラムの格納開始アドレス。VARTABは&HF6C2〜3に入っている変数エリアの開始アドレス。

スカイ ウォーカーズ
SKY WALKERS

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY あーる・OTN

遊び方は37ページにあります

```
1 COLOR15,4,4:SCREEN1,0:WIDTH10:KEYOFF:D
EFINTA-Z:FORI=1TO43:VPOKE1023+I-(I>24)*7
160+(I>27)*1299,VAL("&H"+MID$("@7F3F1F0F
07030100FFFF030180C0FFFF0080C0E0F0F8FCFE
1777114D6800084D70000C4D78000D52600104",
I*2,2)):NEXT:SPRITE$(1)="!レロ[>":V=6908
2 CLS:SPRITE$(0)="<~ノ"+CHR$(255)+"°ちs>":
A$="":FORI=1TO6:A$=A$+"♠おおお♣ぉぉぉぉぉ":NEXT
:A$=LEFT$(A$,60):LOCATE0,9:PRINTA$:X=0:C
=0:P(1)=0:P(2)=0:P(3)=0:PLAY"S9M9000L64"
:K$(1)="O5C":K$(2)="O5A":K$(3)="O5G"
3 S=STICK(0):X=2-(S=3)+(S=7):VPOKE6925,X
*8+96:LOCATE0,7
4 FORI=1TO3:IFP(I)>0THENP(I)=(P(I)+1)MOD
4:VPOKEI*4+6908,(P(I)>0)*5+78:IFP(I)=0AN
DX=ITHENP(I)=1:PLAYK$(I):NEXTELSENEXTELS
EIFX=ITHENP(I)=2:VPOKEI*4+6908,73:PLAYK$
(I):NEXTELSEVPOKEI*4+6908,78:NEXT
5 FORI=1TO3:IFVPEEK(6476+I)*(P(I)=0)=-12
9THENPLAY"O4GDO3AEO2BFC":GOTO7ELSENEXT
6 A$=RIGHT$(A$,49)+"ぉぉぉぉぉぉ♠"+MID$("おお♥おお
おおおお",INT(RND(1)*7)+1,3)+"♣":C=C+1:PRINT
"SKY"SPC(9)"WALKERS "A$"SCORE "C:GOTO3
7 VPOKEV+I*4,209:IFSTRIG(0)THEN2ELSE7
```

プログラマからひとこと

栃乃和歌と琴ケ梅が好き

『ミニスタジアム』、アンケートで3位、ありがとうございます。プログラムを作る励みになります。あと、MICKYさん、名前まちがえてすみません。話は変わりますが、私は大相撲の大ファンで、栃乃和歌と琴ケ梅がとくに好きです。今場所(1989年9月)は2人とも上位にいるし、その他の関脇、小結、前頭上位も強いので、先場所なみにおもしろくなると思います。あまり見たことがないという人は、ダイジェストでもいいから見てみてください。

●BY あーる・OTN

変数の意味

スプライト座標

X……ズンタのX座標(左から1、2、3の順)⇒X×8+96して表示

その他の変数

A$……ゲーム画面全体の表示用

C……スコア(進んだ距離)

I……ループ用

K$(n)……スカイウォーカーズがジャンプしたときの音(n:1=左、2=中、3=右)

P(n)……スカイウォーカーズのジャンプ用フラグ※nの意味は上とおなじ

S……スティック入力用

V……6908が入る(VRAMのスプライト属性テーブルのアドレス)

プログラム解説

1 初期設定

●初期画面設定●すべての変数を整数型に定義●ゲーム画面を構成している文字のキャラクタパターン定義とキャラクタの色設定、スカイウォーカーズとズンタのスプライト属性テーブルの設定●ズンタのスプライトパターン定義

2 ゲーム画面作成

●スカイウォーカーズのスプライトパターン定義●ゲーム画面作成、表示●ジャンプフラグ初期化●ジャンプ音設定

3 ズンタの移動

●ズンタの移動処理(スティック入力)

4 ジャンプ

●スカイウォーカーズのジャンプ処理

5 ミス判定

●スカイウォーカーズが穴に落ちたかの判定●効果音

6 スコア表示

●ゲーム画面の更新(道のスクロール処理)●スコア加算●ゲーム画面とスコアの表示

7 リプレイ処理

●落っこちたスカイウォーカーズのスプライト消去●リプレイ処理(トリガー入力)

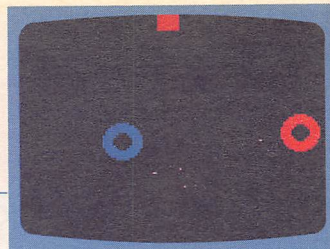
ちょっとひとこと

このプログラムは移動のためのキー入力1回に対して道が1段動くため、いちばん右といちばん左が続けてきたときに、クリアできないという問題がありました。そこで、編集部でキー入力の部分にほんの少し手を加えてあります。また行1のV=6908は、行7をちぢめるために使っているようですが、同じ数値が行4でも使われているのにVを使用していないうえに、行7ではVを使わないで直接数値を置いても40字ちょうどで1画面内に入ります。じつはVのかわりに直接数値を入れてもいいようです。

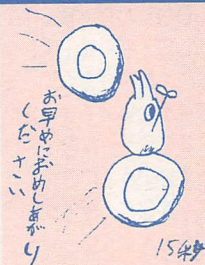
〈ファンダムニュース/8月号ファンダムアンケート結果発表①〉 1989年8月号のファンダムアンケートの集計結果の発表です。今回は10画面の『ぷれすた』とFP部門の『MISSION-A』がなんと1票差で順位を分けることになりました。また1画面部門の票が伸びず、『LIFE LINE』が4位となっただけでした。〈1位〉ぷれすた〈2位〉MISSON-A〈3位〉TERRITORY〈4位〉LIFE LINE〈5位〉東南西北白發中

わっかまにあ

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY いおくん

遊び方は38ページにあります

```
1 SCREEN2,3:COLOR15,1,3:FORI=4TO7STEP3:C
IRCLE(7,7),I:NEXT:PAINT(7,2):FORI=0TO1:F
ORJ=0TO1:FORK=0TO7:VPOKE14336+S,VPEEK(J*
256+I*8+K):S=S+1:NEXTK,J,I:CLS:BEEP
2 DEFINTA-Z:FORI=0TO1:X(I)=I*100+60:Y(I)
=130:D(I)=0:Q(I)=0:W(I)=0:NEXT:ONSPRITEG
OSUB6:CLS:PLAY"SM99906L64"
3 SPRITEON:V=1-V:FORI=0TO1:S=STICK(I):Q=
Q(I):Q(I)=Q+(S<5ANDS>1)*(Q<10)-(S>5)*(Q>
-10)+SGN(Q)*(S=0)*V:X(I)=X(I)+Q(I):W(I)=
W(I)+1:Y(I)=Y(I)+W(I):IFY(I)>160THENW(I)
=ABS(Q(I))-15:PLAY"EC"
4 PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)),7+I,0:IFX(I)>0A
NDX(I)<223THENNEXT:GOTO3
5 D(I)=D(I)+1:LINE(127+I,0)-(127+I+(I*2-
1)*D(I)*16,15),7+I,BF:X(I)=X(I)-Q(I):Q(I
)=0:PLAY"C":IFD(I)=5THEN7ELSENEXT:GOTO3
6 SPRITEOFF:PLAY"DB":S=(X(0)-X(1))¥2:Q(0
)=S:Q(1)=-S:S=(Y(0)-Y(1))¥3:W(0)=S:W(1)=
-S:RETURN
7 SPRITEOFF:S=I:I=2:NEXT:FORI=Y(S)TO209:
PUTSPRITES,(X(S),I),,0:NEXT:FORI=0TO1:I=
-STRIG(0):PUTSPRITE1-S,(X(1-S),Y(1-S)),R
ND(1)*16,0:BEEP:NEXT:CLS:GOTO2
```

プログラマからひとこと

スクロールしないのが1画面だと思ってた

ぼくはじつをいうと数年まえ（ポシェットを買ったとき。でも休刊予告の出ているやつ）から、1つの画面のなかでじっとスクロールしないのが1画面だと思っていました。話は変わりますが、これはボツだと思っていたので新バージョンに改造してしまいました。しかし、ボツではなかったので新を送り（新といっしょに1画面を2本送ったんだよ、ずるいだろ）、カッコ内のことで金を得しました。変わった話で50パーセント以上使った。終わりだ。バッコン。

●BY　いおくん

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……わっかの座標（n：0＝プレイヤー1、1＝プレイヤー2）※D(n)、Q(n)、W(n)のnの意味はすべてこれと同様

その他の変数

D(n)……ダメージ数
I、J、K……ループ用
Q……X座標増分保存用
Q(n)……X座標増分
S……汎用／スティック入力用
V……スティック入力がなかったとき、少しずつ移動を止める
W(n)……わっかのY座標増分

プログラム解説

1 初期設定
●初期設定●スプライトパターン定義（いったん、わっかのパターンを描き、それをスプライトパターンジェネレータテーブルに直接書きこんでいる）

2 変数初期設定
●変数初期設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定●PSG設定

3 わっか移動
●スプライト衝突時の割りこみ許可●わっかの移動（スティック入力）●わっかの座標処理●着地時の効果音

4 わっか表示
●スプライト表示●壁との衝突判定

5 壁とわっかの衝突
●ダメージ計算●ダメージ表示●座標処理●効果音●ゲームオーバー判定

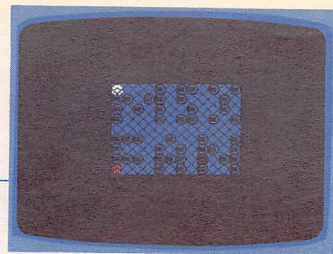
6 わっか衝突
●スプライト衝突時の割りこみ禁止●効果音●座標処理

7 ゲームオーバー
●スプライト衝突時の割りこみ禁止●行3から行5までのメインループを終了させる●負けたわっかを落下させる●リプレイ処理（勝ったわっかの色を変化させながら画面に表示）

ウエルトウ
WERT

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 中越章博

遊び方は38ページにあります

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN1,Ø,Ø:WIDTH12:KEYOFF
:CLS:SPRITE$(Ø)="<~ぬZスロf$":FORI=1TO16:V=
ASC(MID$("~テんんんテ~ $B♥♥B$ ",I,1)):VPOKE3
83+I,V+(V=32)*8:NEXT:VPOKE8198,66:R=Ø
2 RESTORE:FORI=ØTOR:READA$,A,B,C:NEXT:LO
CATE,6:FORI=1TO18:PRINTRIGHT$("ØØØØØ"+BI
N$(ASC(MID$(A$,I,1))-45),6);:NEXT:VPOKE6
346+A,32:X=1Ø:Y=6:K=6144:A$="GOODMISS"
3 GOSUB5:S=STICK(Ø):ON1-(SMOD2)GOTO3:E=(
S=7)-(S=3):F=(S=1)-(S=5):P=K+X+E+(Y+F)*3
2:Q=P+E+F*32:N=VPEEK(P):M=VPEEK(Q):ON-(N
=32ORN=48ANDM<49)GOTO3:X=X+E:Y=Y+F:VPOKE
P,49:VPOKEQ,M+(N=48ANDM=49):PLAY"o2d16"
4 B=B-SGN(X-B)*(Y=C):C=C-SGN(Y-C)*(X=B):
L=VPEEK(K+B+C*32):ON-(L=48)GOTO3:GOSUB5:
H=(L=32):LOCATE4,1Ø:PRINTMID$(A$,H*4+5,4
):R=R-H:POKE-869,1:ON-(R<7)GOTO2:END
5 PUTSPRITEØ,(X*8,Y*8),15:PUTSPRITE1,(B*
8,C*8),6,Ø:RETURN:DATAj76JBZJ7ll3cJ?1IJC
,232,1Ø,14,llllk<llk<llk<llll,71,17,12
6 DATAllllllj¥klililklll,233,17,9,llllkT
kLlklHldlklT,2Ø2,18,8,W-llTkT^h^d`jjlkll
,1Ø3,12,8,"[LQLZlSllL:l4lllkL",99,16,1Ø,
X<XZV<=<@HhkN8RLk¥,74,21,11
```

プログラマからひとこと

最近ついてるなあー

採用どうもありがとうございます。それからスタートレーダーのCDもありがとうございます。最近ついてるなあー。話は変わりますが、ちょっとコンピュータがいじれるだけで自分は理系に向いていると思い、ある大学の理学部に入学しましたが、いま思いっきりしんどい思いをしています。……みなさんも気をつけましょう。

●BY 中越章博

動計算

変数の意味

スプライト座標

X、Y……WERT(ウエルトウ)(自分)の座標⇨×8して表示

E、F……WERTの座標増分

B、C……TREW(トウリュー)(敵)の座標⇨×8して表示

テキスト座標

A……パターン名称テーブル上のホールのアドレス⇒6346+Aとして使用：LOCATE文の座標でいうと(Y座標+6)×32+X座標+10がAになる

K……パターン名称テーブルの先頭アドレス⇒6144が入る

P……WERTの移動先のパターン名称テーブル上のアドレス

Q……ウォールを押す場合のウォールの移動先のパターン名称テーブル上のアドレス

その他の変数

A$……面データ／結果表示用

H……面クリアフラグ

I……ループ用

L……TREWの移動先にあるキャラクタ検知用

M……ウォールを押す場合のウォールの移動先にあるキャラクタ検知用

N……WERTの移動先にあるキャラクタ検知用

R……面番号

S……スティック入力用

V……キャラクタ定義用

プログラム解説

1 初期設定

●画面初期化●スプライトパターン番号0(WERTとTREW)のパターン定義●ウォールとフロアのパターン定義●ウォール、フロアの色定義●スタート面番号設定

2 各面の初期設定

●面データの読みこみと展開●ホールの設定●変数初期化

3 入力判定

●WERT、TREW表示(行5の呼び出し)●スティック入力と判定●ウォールを押す場合のウォールの移動●TREWの移動計算

4 クリア判定

●継続かクリアまたはミスか判定●WERT、TREWの表示(行5の呼び出し)●「GOOD」または「MISS」表示●STOPキーを押した状態にする●次の面へ(終了判定)

5 表示サブ

●WERT表示●TREW表示●面0、1のデータ(行2で読みこみ)

6 面データ

●面2～6のデータ(行2で読みこみ)

〈いじわるファンクションコール／9月号の訂正①〉 たいへん申しわけないことに、9月号掲載の「BUBBLE」の行20のリストが部分的に欠けていました。右ページにあらためて行20を掲載します。作者のKUNIHIKO.M氏と読者の方々に深くおわび申しあげます。なお、確認用データは9月号に掲載してあるとおりです。

『WERT』プラス1 面を増やしてもっと遊ぼう

パズルゲームは、解いてしまうとそれで終わってしまいそうだが、面データの構造を知っていれば自分で新しい面をエディットして友だちに出題したりしてさらに遊ぶことができる。この『WERT』もかんたんにオリジナル面を作れるのだ。

面データの構造

『WERT』の面は、おもに横12文字×縦9行の0と1からなる文字列でできている。じっさいには0、1ともパターン定義してあるが、ウォールが0、フロアが1になっているのだ。ホールは、この面のうえに空白を置いて表している。

面データは1つの文字列データ(18文字)と3つの数値データが1面ぶんのセットになっていて、文字列データがウォールとフロアの配置パターン、数値データがホールとTREWの初期位置を表している。WERTの初期位置はつねに左上隅になっていて変えられないので、面データのなかには入っていない。

さて、0と1の文字列になっているはずの配置パターンのデータは妙な文字列になっているが、これは次の方法でデータ変換しているからなのだ。

1行ぶんの配置パターンを6文字ずつ2つに分けて、それぞれを6桁の2進数とみる。その6桁の2進数の数値に45をたして、その数をキャラクタコードとする文字に置き換えると、配置パターンのデータ1文字ぶんになるのだ。面は9行ぶんあるので、18文字で1面ぶんのウォールとフロアの配置パターンを表せることになる。面をじっさいに表示するときは、この逆の計算をして6桁の2進数を1行ごとに2つずつ表示している。

また、3つある数値データの1番目は、ホールを表示するためのパターン名称テーブル上のアドレスから6346を引いたもの、2番目と3番目の数値は、TREWの初期位置(スプライト座標)をそれぞれ8で割ったものになっている。

面データの作り方

面データの構造がわかっても、いちいち手で計算して作るのはけっこうめんどうくさいので、「WERT用面エディタ」を作っておいた。

編集部が作った面(写真)を例にして、面データの作り方と追加の仕方を解説しよう。

面エディタ用の面パターンを作るときは、次のルールに従ってやること。

①面の大きさは横12×縦9
②WERTは「W」で表し、かな

■編集部オリジナル面

らず左上隅に1つだけ置く
③ホールは「H」で表し、1つしか置いてはいけない
④TREWは「T」で表し、1つしか置いてはいけない
⑤ウォールは「0」で表し、いくつおいてもいい
⑥フロアは「1」で表し、いくつ置いてもいい

面エディタは、これらのルールに従っているかどうかをまったくチェックしていないので、面を作成するときには十分このルールに注意してほしい。

さて、編集部で作った面を上のルールに従って表すと、図のようになる。

この面パターンを、面エディタを使ってデータに変換するには、次のような手順で行う。

①『WERT』のプログラムに面エディタのプログラムを追加する
②RUN100⏎を実行すると、「?」が表示されるので、面パターンの1行目(例ではW11111111111)を打ちこんでリターンキーを押す
③ふたたび「?」が表示されるので、面パターンの2行目を打ちこんでリターンキー。以下同様に9行目まで入力していく
④すると、行番号10のついたDATA文が表示されるので、カーソルをその行に移動してリターンキーを押す(これで面データが追加される)
⑤行4のリストを表示させ、最後の「R<7」の「7」を「8」に変えてリターンキーを押す

■オリジナル面パターン

```
W 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 H 1 1 1 0 0 0 0 0 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 0 0 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 0 0 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 T 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
```

↑左の写真の面をエディタ用データの形にすると上図のようになる

以上で追加完了。RUNして7面クリアすると新しい面(第8面)がプレイできる。なお、行1の最後の「0」を変えると好きな面からプレイできるので、追加した面をすぐに試したいときはこの「0」を「7」に変えてRUNするといい。

また、オリジナル面を2つ以上追加することもできるが、手順の④ではつねに行番号が10になって表示されるので面を1つ増やすごとに行番号も1ずつ増やしてからリターンキーを押すこと。また、手順⑤でも、追加面が1つ増えるごとに変更する数値を1ずつ増やしておかなくてはいけない。

最後に、ここに掲載している編集部面のヒントを書いておこう。まず、中央に4つあるウォールを利用してTREWを左上のほうに持ってくるのは当然だが、左上にウォールの道を作るときに2×2の形にならんだ部分をかならず作ること。中央のウォールからホールまでTREWを持ってくるときに、そこを利用してウォールを移動させなければならないからだ。これは、『WERT』を解くときの基本パターンの1つでもある。

おもしろい面ができたら、ファンダムパーラーあてにでも送ってくれるとうれしい。

■WERT用面エディタ(追加用)

```
100 D$="WHT":F$="10 DATA "
110 FOR I=0 TO 8:INPUT A$
120 FOR J=0 TO 1:FOR K=1 TO 6:ON INSTR(D
$,MID$(A$,J*6+K,1)) GOSUB 150,160,170
130 NEXT:F$=F$+CHR$(45+VAL("&B"+MID$(A$,
J*6+1,6))):NEXT J,I
140 PRINT F$","MID$(STR$(A),2)","MID$(ST
R$(B),2)","MID$(STR$(C),2):END
150 E$="1":GOTO 180
160 A=I*32+J*6+K-1:E$="1":GOTO 180
170 B=J*6+K+9:C=I+6:E$="0"
180 MID$(A$,J*6+K,1)=E$:RETURN
```

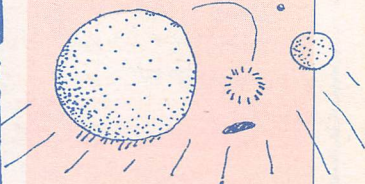
ロミンクル
Romincle

MSX 2/2+ VRAM64K
BY Romi

遊び方は39ページにあります

```
1 COLOR2,10,10:SCREEN5:SETPAGE,1:CLS:DEF
INTA-Z:LINE(26,26)-(230,167),2,B:PAINT(0
,0):FORI=0TO7:FORJ=1TO8:PSET(J,I),VAL(MI
D$("0022220002333320123344421234444411233
4432122333320122222000111100",I*8+J,1))
2 NEXTJ,I:FORI=1TO8:READV(I),W(I):NEXT:F
ORI=1TO4:COLOR=(I,I+1,I+1,6):NEXT:FORI=0
TO29:COPY(1,0)-(8,7)TO(RND(1)*142+50,RND
(1)*134+26),,TPSET:NEXT:SETPAGE,0:PAINT(
0,0),4:X(0)=30:Y(0)=80:X(1)=225:Y(1)=80:
SETPAGE,1:DATA,-2,2,-2,2,,2,2,,2,-2,2,-2
3 FORI=0TO1:S=STICK(I)*-(Q=0):PSET(X(I),
Y(I)),10:X=X(I)+V(S):Y=Y(I)+W(S):P(I)=PO
INT(X,Y):PSET(X,Y),8+I*4:COPY(X-25,Y-25)
-(X+25,Y+25)TO(75+I*60,60),0:X(I)=X:Y(I)
=Y:NEXT:P=P(0)+P(1):ON-(P<20)-(C=1540)-(
Q>0)GOTO5:ON-STRIG(1)GOTO4:C=C+1:GOTO3
4 PLAY"S8M9L07G":FORI=0TO1:PSET(X(I),Y(I
)),0:NEXT:CIRCLE(X,Y),8,9:PAINT(X,Y),9:Q
=2+POINT(X(0),Y(0)):GOTO3:DATA,-2,-2
5 OPEN"GRP:"AS#1:SETPAGE,0:PSET(80,140):
IFP(0)<10ORQ=11THENPRINT#1,"CHASER WIN !
!"ELSEPRINT#1,"ESCAPER WIN !"
6 PLAY"S8M10O8L16CGF":POKE-869,1:RUN
```

プログラマからひとこと

Romincle ©Romi

ゲームが載るのははじめてです

いやー、ありがとうございます。サウンドフォーラムのほうは、おかげさまで毎度なんですが、ゲームが載るのははじめてです。まえにもいくつか送ってるんですが、すべてボツ。一時期、ぼくのデータレコーダは壊れてんじゃないかと思っていたぐらいです。さて、この作品ですが、画面はきれいだし、けっこういいんじゃないでしょうか。題名のゴロもいいし。題からして、タイトルの書体がわかるような気がします。プログラムはつめこんでいるので大幅な改造は無理だと思います。

●BY Romi

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……プレイヤーの座標(各プレイヤーを表示するたびに変数を再設定して使用)

X(n)、Y(n)……プレイヤーの座標保存用(n：0＝チェイサー、1＝エスケーパー)

V(n)、W(n)……チェイサー、エスケーパーの座標増分

その他の変数

C……タイムカウント用

I、J……ループ用

P(n)……プレイヤーのいる座標のカラーコード

P……2人のプレイヤーのいる座標のカラーコードの合計

Q……キャプチャービーム発射、あたり判定用(11のときビーム命中)

S……スティック入力

プログラム解説

1 初期設定1

●初期設定●ページ1をアクティブページにする●ゲーム画面を描く●ビックル(障害物)のパターンを作成する

2 初期設定2

●X(n)、Y(n)の座標増分V(n)、W(n)のデータを読みこむ●カラーパレットの変更●ビックルのパターンを30個ランダムに表示する●ページ0をアクティブページにする●画面をぬりつぶす●プレイヤーの初期座標設定●ページ1をアクティブページにする●座標増分データ(行2で読みこみ)

3 移動処理

●スティック入力●まえに表示したドット(チェイサー、エスケーパー)を背景色で消す●プレイヤー移動計算、表示●プレイヤーの周囲の51×51ドットをページ0にコピー●プレイヤーの座標を保存する●チェイサー、エスケーパーのいる場所のカラーコードを合計する●ゲーム終了判定処理※プレイヤーのどちらかがビックルにあたるか、場外に出るか(P＜20)、タイムアップしたか(C＞1540)、キャプチャービームが発射されたか(Q＞0)のいずれかのとき行5へ飛ぶ●トリガー入力●タイム加算

4 キャプチャービーム

●効果音●プレイヤーの表示●キャプチャービーム発射(チェイサーの座標を中心に円を描く)●発射、命中判定用Qを設定

5 ゲームオーバー

●勝敗に応じてメッセージを表示する

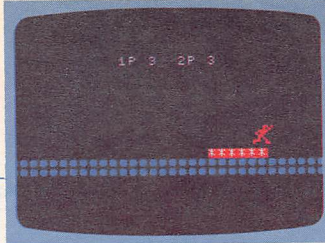
6 リプレイ

●効果音●リプレイ処理

〈いじわるファンクションコール／9月号の訂正②〉 好評の『まものクエストII』の遊び方の解説部分に間違いがありました。①42ページの長老の話の4番目の写真(「すみこみおてつだい……」)は誤りです。正しくは「ゆうしゃよ！　まおうを　たおしてくれんか？」というメッセージが表示されます。②43ページのマップ中、中央の島は「グレンダーム」の誤りでした。(つづく)

みんしゅーか

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY YOSHIX

☞遊び方は39ページにあります

```
1 SCREEN1,1:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOFF:D
EFINTA-Z:PLAY"SØM1A":FORJ=ØTO63:VPOKE665
6+J,133:VPOKE14336+J,VAL("&H"+MID$("1818
7E99182442C3ØDØA3C583Ø28E486BØ5Ø3C1AØC14
23614ØFØ7Ø6Ø",J*2+1,2)):NEXT:E$=CHR$(27)
2 SOUND7,17:SOUND8,16:SOUND12,3Ø:VPOKE81
97,168:VPOKE82Ø8,116:X(Ø)=6:X(1)=25
3 PRINTE$"Y%+1P"3-P(Ø)" 2P"3-P(1)
4 I=IXOR1:S=STICK(I):X(I)=X(I)+(S=3)*(X(
I)<I*14+13)-(S=7)*(X(I)>I*14+4):IFVPEEK(
6624+X(I))=42THEN7ELSEIFSTRIG(I)ANDB(I)=
ØTHENK=I+1:A(I)=X(I):B(I)=6:C(I)=Ø
5 PUTSPRITEI,(X(I)*8-4,11Ø),I*4+4,K:R=A(
I)+(7-B(I))*((I=1)*4+2):PUTSPRITEI+2,(R*
8-2,C(I)+1ØØ),1Ø,3-(B(I)<2):PRINTE$"Y/ "
SPC(28):IFB(I)>ØTHENB(I)=B(I)-1:C(I)=C(I
)+(7-B(I))*13-5Ø:IFB(I)=ØTHENLOCATER-3,1
5:PRINT"******":SOUND6,31-I*2:SOUND13,Ø
6 K=Ø:GOTO4
7 P(I)=P(I)+1:FORJ=ØTO2Ø:PUTSPRITEI,(X(I
)*8-4,99),I*4+4,JMOD2+1:NEXT:LOCATEI*6+1
4,5:IFP(I)<3THEN3
8 PRINT"なし"E$"Y()";-(I=Ø)+1"PLAYERのかちぃ!"
:IFSTICK(Ø)=1THENRUNELSEP(I)=2:GOTO7
```

変数の意味

スプライト座標

X(n)……プレイヤー1、2のX座標(n:0=プレイヤー1、1=プレイヤー2)※以下配列変数の添字のnは、このプレイヤー番号に対応する

A(n)……プレイヤー1、2のX座標の一時保存用(火炎ビン表示のX座標計算に使用)

C(n)……火炎ビンのY座標⇨C(n)+100として表示

R……火炎びんのX座標⇨R×8−2として表示(爆発のテキスト座標としても使用)

その他の変数

B(n)……火炎ビン表示用カウンタ

E$……エスケープシーケンス用:CHR$(27)が入る

I……プレイヤー番号(行4のXORでプレイヤーを切り換える)

J……ループ用

K……プレイヤーの表示スプライトパターン番号

P(n)……プレイヤー1、2の被弾回数

S……スティック入力用

プログラム解説

1 初期設定1

●初期設定●ゲーム画面作成表示(地面のキャラクタ「●」を2行ぶん置く)●スプライトパターン定義●E$にCHR$(27)を入れる(エスケープシーケンス用)

2 初期設定2

●PSG設定●キャラクタ色設定(地面表示用の「●」と、爆発表示用の「*」の色を変える)●プレイヤーの初期位置

3 被弾回数表示

●プレイヤー1、2の被弾回数を表示する

4 移動と戦闘

●プレイヤー番号切り換え●スティック入力処理●被弾判定(火炎ビンの爆風「*」がプレイヤーの足もとに表示されていれば行7へ飛ぶ)●トリガー入力判定処理(スプライトパターンを投げるポーズに切り換える)

5 表示

●プレイヤー表示●火炎ビンのX座標の計算●火炎ビン表示●爆発を消す●火炎ビン落下判定●火炎ビンのY座標計算/火炎ビンが次に地上に着くならば爆発表示●効果音

6 くりかえし

●プレイヤーのスプライトを立ちポーズにもどす●行4へ飛ぶ

7 被弾

●被弾回数を増やす●被弾したプレイヤーをふるわせる(スプライトパターンを切り換える)●ゲームオーバー判定処理(被弾回数が3になっていなければ行3へ飛ぶ)

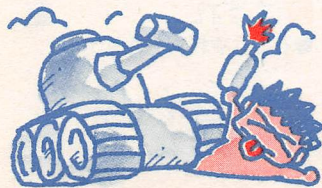
8 ゲームオーバー

●メッセージ表示●リプレイ処理

プログラマからひとこと

じつはわたしも熊本県人

うへ〜〜10か月ぶりですね〜。そのあいだに高専生となりましたが、お勉強がむずかしく、しかも寮なのでなかなかプログラムは作れません。ゲロゲロ。あ、ところで中路智博さん! じつはわたしも熊本県人なのです。

●BY YOSHIX

〈いじわるファンクションコール/9月号の訂正③〉 ③44ページ〈プログラムテープ/ディスク作成上の注意〉でリストBのファイル名が66ページ〈使用上の注意〉とくいちがっていました。66ページが正しく、44ページが誤りです。正しくは「MQ2−B」でした。以上です。なお、プログラムは正常に動きます。作者のTPM.CO氏、読者の方々に深くおわび申しあげます。

フルーツハンティング

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY MICKY

遊び方は40ページにあります

```
1 COLOR15,4,0:SCREEN1,1,0:WIDTH32:KEYOFF
:SC=0:SPRITE$(0)="<Bア.♥●B<"
2 X=RND(-TIME)*99+20:C=45:P=1:R=10:E=0:A
=0:Y=175:G=.6+RND(1)/2:PUTSPRITE1,(200,0
),8,0:LOCATE2,3:PRINT"Sc"SC":Hs"HS":Gr "
LEFT$(STR$(G),4)
3 S=STICK(0):C=C+(S=7ANDC>37)-(S=3ANDC<5
4):R=R+(S=5ANDR>5)-(S=1ANDR<15):PUTSPRIT
E0,(X,175),15:M=SIN(-C*5*3.14/180)*R:N=C
OS(-C*5*3.14/180)*R:PUTSPRITE2,(X+M*3,17
5+N*3),10,0:IFSTRIG(0)=0THEN3
4 IFK=0THENP=P+1:PUTSPRITEP,(X,Y),10,0
5 A=A+G:X=X+M:N=N+G:Y=Y+N:K=1-K:PUTSPRIT
E0,(X,Y),15:E=E+A:PUTSPRITE1,(200,E),8
6 IFABS(X-200)<9ANDABS(Y-E)<9THENPLAY"S0
M999905DR64B":SC=SC+1:HS=HS-(HS<SC)*(SC-
HS):FORI=2TOP:PUTSPRITEI,,0:FORJ=0TO50:N
EXT:NEXT:GOTO2
7 IFX>238ORY>175ORE>175THEN8ELSE4
8 PLAY"S8M99902EDC4":LOCATE8,12:PRINT".O
VER.":FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:GOTO1
```

プログラマからひとこと

STAにきてください

このゲームは高校時代の教科書『理科図解』にのっていたゲームをもとにしたものです。それから、もしコンピュータの専門学校に行く人がいたらSTA（しなのがわテクノアカデミー）にきてください。歓迎します。

●BY MICKY

変数の意味

スプライト座標

X、Y……石の座標
E……フルーツのY座標
M、N……角度距離指示用カーソルの座標用⇒X＋M×3、175＋N×3として表示／石の座標増分としても使用

その他の変数

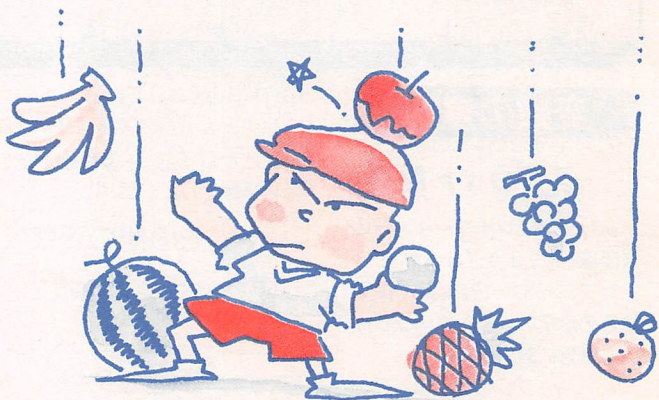
A……フルーツのY座標増分
C……指示用カーソルの角度計算用
G……重力
K……軌跡表示間引き用
P……軌跡表示のスプライト面番号用
R……カーソルの石からの距離
S……スティック入力用
SC……スコア
HC……ハイスコア
I……ループ用

プログラム解説

1 初期設定
●初期設定●スプライトパターン定義

2 画面表示
●石のX座標設定●変数初期設定●重力決定●フルーツ表示●スコア等表示

3 角度距離よし！
●スティック入力判定処理●石の表示●角度距離計算（角度距離指示用カーソルの移動計算）●カーソルの表示●トリガー入力判定

4 フルーツに向かって
●石の軌跡表示（2回に1回の割合で石の軌跡を連続的に表示する）

5 あたるのか！
●石、フルーツの移動計算●石表示●フルーツ表示

6 みごと命中
●あたり判定処理（効果音／スコア、ハイスコア計算／石の軌跡消去／行2へ飛ぶ）

7 はずれ
●石のはずれ判定処理

8 ゲームオーバー
●効果音●メッセージ表示●リプレイ処理

〈ファンダム通信制作情報①〉 ファンダム投稿者のお楽しみ、ファンダム通信の4号の制作が開始されました。毎度のことながら本誌の制作の合間をぬっての手作り編集ですからどうなってしまうかわかりませんが、9月中にはなんとか発行したいと編集長のカミーユはいっております。4号が送付されるのは89年2月～7月期のファンダムプログラム投稿者のみなさんの予定です。（つづく）

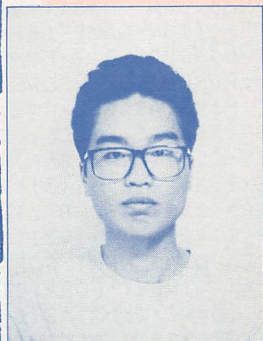
矢印良品

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY 田村太

遊び方は40ページにあります

```
1 COLOR6,12,1:SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF
:DEFINTA-Z:X(0)=10:X(1)=20:Y(0)=9:Y(1)=9
2 FORA=0TO69:VPOKEA+14336,VAL("&H"+MID$(
"183C7EFF181818183E1F0F1F3B71E040080C0EF
FFF0E0C0840E0713B1F0F1F3E18181818FF7E3C1
802078EDCF8F0F87C103070FFFF7030107CF8F0F
8DC8E0702AA55AA55AA55AA",A*2+1,2)):NEXT
3 FORA=0TO7:READE(A),F(A):NEXT:INTERVALO
N:ONINTERVAL=60GOSUB8:B=8197:PLAY"O4L64"
4 PLAY"F":FORA=0TO1:D=D(A):J=J(A):X=X(A)
:Y=Y(A):Z=Z(A):S=STICK(A):J=J+(J>0)-(J=0
ANDSTRIG(A))*10:Z=Z+(J>5)-(J>0ANDJ<6):IF
J=0THENVPOKE6144+X+Y*32,42
5 D=D+(S=7)-(S=3):D=D+((D=8)-(D=-1))*8:X
=X+E(D):Y=Y+F(D):PUTSPRITEA,(X*8,(Y+Z)*8
-2),13+A,D:PUTSPRITEA+2,(X*8,Y*8),1,D
6 IFJ=0ANDVPEEK(6144+X+Y*32)=42ORX<0ORX>
31ORY<0ORY>23THENVPOKEB,&H4C:PUTSPRITEA,
(X*8,Y*8),9,8:LOCATE7,11:PRINT2-A"PLAYER
 WIN !!":PLAY"L10ABCDEDC":POKE-869,1:RUN
7 D(A)=D:J(A)=J:X(A)=X:Y(A)=Y:Z(A)=Z:NEX
T:VPOKEB,&HCC:GOTO4
8 FORC=0TO40:VPOKEB,&H4C:NEXT:RETURN
9 DATA,-1,1,-1,1,,1,1,,1,-1,1,-1,,-1,-1
```

プログラマからひとこと

MSXでアフターバーナー

このまえ、パソコンショップでFM TOWNSの『アフターバーナー』をやりました。う〜ん、すごい！ ゲームセンターそのまんま！ よーし、MSXでアフターバーナーみたいなやつを作ってやるぞ〜と思ってやったところ、できたのがこのゲームです。

●BY 田村太

変数の意味

スプライト座標

X、Y、Z……矢印と矢印の影の座標(Zは矢印の影のY座標増分)⇒それぞれ×8して表示
X(n)、Y(n)、Z(n)……矢印と矢印の影の座標保存用
E(n)、F(n)……移動する方向による座標増分データ(nは移動方向に対応)⇒X+E(D)、Y+F(D)として使用

その他の変数

A、C……ループ用
B……VRAMのカラーテーブルのアドレス
D……現在移動中の矢印の移動方向(上から時計回りに0〜7の値)
D(n)……矢印の移動方向データ保存用
J……ジャンプ用フラグ
J(n)……ジャンプ用フラグ保存用
S……スティック入力用

プログラム解説

1 初期設定

●画面初期設定●変数初期設定(各矢印のスタート座標の設定)

2 スプライト定義

●矢印のスプライトパターン定義(矢印の各方向のスプライトと衝突したときのスプライト)

3 移動増分設定

●矢印の移動増分読みこみ●一定間隔ごとの割りこみ先指定および許可

4 ゲーム開始

●効果音●プレイヤー切り換え用ループ開始●変数設定●スティック入力●ジャンプ入力処理(トリガー入力)●矢印の影の座標増分計算●ジャンプしていなければ壁を表示

5 矢印と影、表示

●矢印の方向計算●矢印の移動計算●矢印と矢印の影表示

6 ゲームオーバー判定

●壁や画面の枠にぶつかったかの判定(ゲームオーバー判定)●壁表示●負けた方の矢印を爆発のパターンに変える●勝利メッセージ表示●効果音●リプレイ処理

7 パラメータ保存

●変数設定(各パラメータを配列に保存)●プレイヤー切り換え用ループ終了●壁を消す(壁の色を背景と同じにする)●行4へ飛ぶ

8 壁の点滅用サブ

●時間待ち処理(時間待ち用のループ中で壁を表示)

9 データ

●方向による移動量データ(行3で読みこみ)

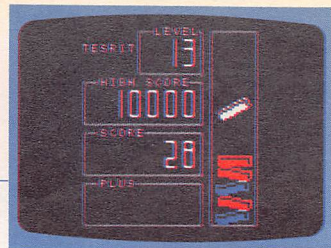
〈ファンダム通信制作情報②〉 4号制作にともない現在お便りを大募集しております。ファンダムへのするどい意見や要望、MSXやプログラムにまつわるおもしろい話、わびさびの世界へ誘うような1行プログラムなどなど。おもしろいことならなんでもありです。本誌編集部あて「ファンダム通信・マシン語暴走族」まで送ってくださいね。担当は「てじなし」です。(つづく)

テスリト

TESRIT

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY TESRITの作者

遊び方は41ページにあります

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN1,3,0:KEYOFF:WIDTH2
1:CLEAR900:DEFINTA-Y:T=RND(-TIME):DIMY(1
1,11),B(17),W(17),O(35):PRINT"きょういの":FOR
A=0TO11:READA$:FORB=0TO31:VPOKE&H3800+A*
32+B,VAL("&H"+MID$(A$,B*2+1,2)):NEXTB,A:
PRINT"ACTION GAME":E$=CHR$(29)+CHR$(29)
20 E$=E$+CHR$(31):FORA=0TO11:READA$:FORC
=0TO1:FORB=0TO7:VPOKE776+A*8+B+C*128,VAL
("&H"+MID$(A$,B*2+1,2)):NEXT:NEXTC,A:FOR
A=0TO9:READA$,B$,C$,D$:T$(A)=A$+E$+B$+E$
+C$+E$+D$:Z(A)=(10-A)*1000:H$(A)="SHIGER
O":NEXT:Z4=Z(0):S(3)=1:PRINT"そのなも!":O=12
30 FORA=0TO11:FORB=0TO11:READY(A,B):NEXT
B,A:B(0)=6:I(0)=14:I(1)=7:I(2)=5:FORA=0T
O35:READO(A):NEXT:FORA=264TO743:VPOKEA,V
PEEK(A)/4:NEXT:FORA=0TO7:PUTSPRITEA,(0,-
28),0,63:NEXT:DATA0704070707070707070707
0707070700C04040404040404040404040C0
40 CLS:LOCATE7,10:PRINT"TESRIT":W=176:S(
7)=-1:I(3)=4:H=1:I=1:Z3=H:T=-1980:Z=0:DA
TA030203030307070707070F0E0E0E0E0700C020A0
A0A0A04040404080808080 80,000001010303070
F0F1E1E3D3D1A040040B0C8E8D0D0A0A0408080
50 IFSTRIG(0)=0THEN50ELSEGOSUB180:DATA00
000000103070F1F3F7F7E3C180000003048F4F4
F8F0E0C080,000000001020D334FBF7F7C30000
00000001864947AFCF8E080,00000000000007F887
FFFF7C00000000000000000007C827AFAFEC0
60 GOSUB240:W(0)=W:LOCATE6,0:PRINT"s¦LEV
ELrs¦¦¦¦r":FORA=1TO4:LOCATE6,A:PRINT"v
    vv     v":NEXT:LOCATE0,2:PRINT"TESRIT
":LOCATE6,5:PRINT"x¦¦¦¦¦¦yv     v":FORA=1
TO3:LOCATE0,A*6:PRINT"s¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦rv
 v":FORB=0TO3:PRINT"v"SPC(12)"vv     v"
70 NEXT:PRINT"x¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦yv     v";:NEX
T:LOCATE14,23:PRINT"x¦¦¦¦y";:LOCATE2,6:P
RINT"HIGH SCORE":LOCATE2,12:PRINT"SCORE"
:LOCATE2,18:PRINT"PLUS":L=0:GOSUB160:Z3=
Z4:L=1:GOSUB160:Z3=0:L=2:GOSUB160
80 M=M+S(STICK(0)):M=M-((M<0)-(M>11))*12
:T=T+H*2+210+STRIG(0)*(390-H*2)*(H<195):
Y=T/60:PUTSPRITE31-I,(169,Y),15,M:IFY<W-
Y(M,B(I-1))*2THEN80
90 IFW-Y(M,B(I-1))<0THENFORA=0TO2499:NEX
T:FORB=0TO4:FORA=31-ITO31:VPOKE&H1B03+A*
4,I(B):NEXTA,B:FORA=4TO31:VPOKE&H1B00+A*
4,209:NEXT:LOCATE15,11:PRINT"GAME":LOCAT
E15,12:PRINT"OVER":FORA=0TO4999:NEXT:GOS
UB240:X$="    BEST 10 PLAYERS":GOTO190
100 Y=W-Y(M,B(I-1))*2:PUTSPRITE31-I,(169
,Y),2+M:O=12:P=4:GOSUB180:W(I)=Y:B(I)=M:
IFB(I)=B(I-1)ANDI>1THEN120
110 H=H+1:Z3=H:L=0:GOSUB160:W=Y:I=I+1:T=
-1980:M=RND(1)*12:GOTO80
120 Z2=H:Z3=H:L=3:GOSUB160:FORA=0TO3:FOR
B=0TO1:PUTSPRITE31-I+B,(169,W(I-B)),(AMO
D2)*15:NEXT:O=0:P=0:GOSUB180:NEXT:J=I:FO
RB=0TO1:VPOKE&H1B7C-I*4+B*4,209:NEXT
130 I=I-2:FORA=ITO1STEP-1:IFB(J)<>B(A)OR
A<1THEN150ELSEZ2=Z2*2:Z3=Z2:L=3:GOSUB160
:FORB=0TO3:PUTSPRITE31-A,(169,W(A)),(BMO
D2)*15,B(A):O=0:P=0:GOSUB180:NEXT
140 I=I-1:GOSUB160:FORB=ATOI:W(B)=W(B-1)
-Y(B(B+1),B(B-1))*2:B(B)=B(B+1):PUTSPRIT
E31-B,(169,W(B)),2+B(B),B(B):NEXT:PUTSPR
ITE30-I,(0,209)
150 NEXT:O=24:Y=W(I):Z=Z+Z2:Z3=Z:L=2:GOS
UB160:GOSUB180:GOSUB170:IFZ4<ZTHENZ4=Z:Z
3=Z:L=1:GOSUB160:GOTO110ELSE110
160 A$=STR$(Z3):B=LEN(A$)-1:FORC=1TOB:LO
CATE11-B*2+C*2,L*6+1:PRINTT$(VAL(MID$(A$
,C+1,1))):NEXT:RETURN
170 FORC=1TO4:LOCATE1,C+18:PRINTSPACE$(1
2):NEXT:RETURN
180 SOUND1,P:SOUND3,P:FORC=OTOO+11:SOUND
0,O(C):SOUND2,O(C)-1:SOUND8,12:SOUND9,12
:NEXT:SOUND8,0:SOUND9,0:RETURN
190 FORA=0TO9:IFZ<Z(A)THENNEXT:GOTO220
200 FORB=0TO255:A$=INKEY$:NEXT:LOCATE2,5
:INPUT"YOUR NAME";A$:IFA<9THENFORB=8TOAS
TEP-1:H$(B+1)=H$(B):Z(B+1)=Z(B):NEXT
210 H$(A)=LEFT$(A$,7):Z(A)=Z:GOSUB240
220 PRINTX$:FORA=0TO9:LOCATE1,3+A*2:PRIN
TUSING"## ######    @";A+1;Z(A);H$(A)
230 NEXT:FORA=0TO1:A=-STRIG(0):NEXT:P=0:
O=12:GOSUB180:GOSUB240:GOTO40
240 FORA=0TO4:COLORI(A):FORB=0TO99:NEXTB
,A:CLS:COLOR15:VPOKE8206,225:VPOKE8207,2
25:RETURN
250 DATA0000000000FF80FFFFFF000000000000
0000000000FE02FAFAFE,00000007C83FCFFFF0
70000000000000000000000C03EC2FAFA7C,0000
304CF37C7F3F0F030100000000000000000000080
6098E4FAF47418,0018247A7D3E1F0F070301000
00000000000000000008040A0D0E8F4F47830
260 DATA041A253D1E1E0F0F0703030101000000
0000000808040A0A0D0D0E8E8F040,07080E0E0
E0F070707070303030300808080808040404 04
0A0A0A0A0A0C0,0000001F1F,000000F0F838181
8,0000000F1F1C1818,000000F8F8,1818181818
,1818181818181818,0000001818181818
270 DATA18181C1F0F,181838F8F0,18181C1F1F
1C1818,181838F8F8381818,000000FFFF,cb,ff
,ff,hi," g"," f"," f"," e",ab," f",ci,hd
,ab,ak," f",ai,gg,ff,hk," e",cd,hb," f",
ai,cd,jb,ff,hi,cb,ef," f"," e",cb,jk,ff,
hi,cb,ff,hk,ai,15,15,15,13,12,11,10,11
280 DATA12,13,15,15,15,15,14,12,11,10,10
,11,12,13,15,15,15,14,11,9,9,10,10,11,12
,13,15,15,13,12,9,7,8,8,9,10,12,13,13,13
,12,11,9,8,7,7,8,9,11,12,12,12,11,10,10,
8,7,6,6,7,9,10,11,11,10,10,10,9,8,6,5,6,
8,9,10,10,11,11,11,10,9,7,6,6,7,8,10,10
```


〈まもクエⅡこぼればなし①〉　9月号掲載の『まものクエストⅡ』では、作者特製テレカプレゼントつきの感想文募集がありました。ファンダム班内での前人気から前作同様に多数の応募があるだろうと予想されてはいたのですが、1通目の投書がMファンに届いたのはなんと8月8日、つまり発売日当日だったのです。これには投書を発見したてじなし、報告をうけたボスをはじめファンダム班全員超びっくり！でした。（つづく）

```
290 DATA12,12,12,12,11,9,8,7,7,8,9,11,13
,13,13,13,12,10,9,8,8,7,9,12,15,15,15,13
,12,11,10,10,9,9,11,14,15,15,15,13,12,11
,10,10,11,12,14,15,255,195,147,111,87,75
,75,87,111,147,195,255,234,198,165,135,1
08,84,63,45,30,18,9,3,250,160,100,70,70
300 DATA100,160,250,190,130,110,110
```

変数の意味

スプライト座標

Y……移動中のバーのY座標
T……乱数初期化用／移動中のバーのY座標計算用(Y座標Y＝T／60)
W……もっとも上に積まれているバーのY座標
W(n)……積まれているバーのY座標(nは積んである順番)
Y(n, m)……停止位置データ(傾きnのバーと、傾きmのバーとが重なるときの距離)⇒×2して使用

テキスト座標

L……Y座標(大型数字表示サブのパラメータ)⇒×6＋1として使用

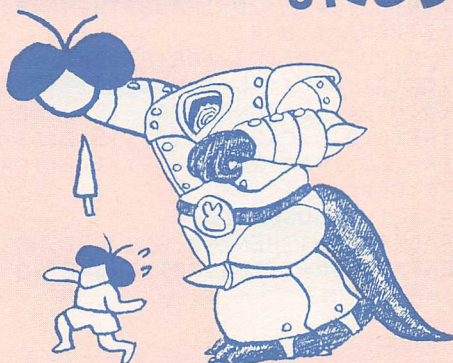
その他の変数

A、B、C……ループ用
A$……DATA読みこみ用／大型数字表示用／キー入力用
B(n)……積まれているバーの傾き(スプライトパターン番号。nは積んである順番)
B$、C$、D$……大型数字構成文字データ読みこみ用
E$……大型数字作成用
H……レベル(出現バー数)
H$(n)……ベスト10名前用(n＋1が順位になる)
I……移動中のバーのスプライト面番号(積まれているバーの数＋1)⇒じっさいに使われるスプライト面番号は31－I
I(n)……フェードアウト時の色変化用
J……消したバーのスプライト面番号
M……移動中のバーの傾き(スプライトパターン番号)
O……効果音の種類(使用する周波数データ用配列の最初の添字。効果音サブのパラメータ)
O(n)……効果音用周波数データ
P……効果音の高さ(効果音サブのパラメータ)
S(n)……スティック入力の値に対応する方向(スティック入力の値n：3＝1、7＝－1、ほかは0)
T$(n)……nに対応する大型数字
X$……ベスト10のタイトル
Z……得点
Z(n)……ベスト10得点用
Z2……追加得点
Z3……表示すべき数値(大型数字表示サブのパラメータ)
Z4……ハイスコア

プログラム解説

10　画面等の初期化／スプライトパターン定義
20　キャラクタパターン定義／大型数字構成文字列作成／ベスト10初期化など
30　停止位置データ読みこみ／効果音用周波数データ読みこみ／キャラクタパターンの右寄せ／スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)
40　タイトル画面のタイトル表示／変数初期化／スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)
50　スペースキー入力待ち／スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)
60～70　ゲーム画面作成
80　バーの移動と回転／停止位置に達したかの判定
90　ゲームオーバーの判定と処理(フェイドアウト／スプライト消去など)
100　バーの停止とデータ記憶／バー消去の判定
110　次のバーを出す
120　バーのフラッシュと消去
130～140　同じ傾きのバーの探索と消去
150　スコア更新／ハイスコア更新など
160　大型数字表示サブ
170　追加得点消去サブ
180　効果音サブ
190～230　ベスト10の登録・表示など
240　フェードアウト／カラーテーブル設定サブ
250～300　各種データ：行250～260＝スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)、行260～270＝キャラクタパターンデータ(行20で読みこみ)、行270＝大型数字構成データ(行20で読みこみ)、行270～290＝傾き別停止位置データ(行30で読みこみ)、行290～300＝効果音周波数データ(行30で読みこみ)

プログラマからひとこと

なにしろこの作品はひさびさの自信作だから

TESRITを「てすりと」と読むべきか、はたまた「てすりっと」と読むべきか。べつにどうでもいいけど。この作品は、5画面すなわち120行を超えていたので、無理に120行にまとめた。MSX２＋がほしいが、3が出るかと思うと怖くて買えない。PCEngineもほしいが、2が出るかと思うと怖くて買えない。FM TOWNSもほしいが、金がなくて買えない。虚しすぎる。べつにどうでもいいが、1988年11月号と12月号の私の作品のページにはさし絵(のようなもの)がなかった。スペースがなかったのかイラストレーターがいやがったのか。なぜだ。答えろ。テトリスを考えた人、ありがとう。あなたのおかげで採用されました。そういえば1988年12月号で「次はすごいのを発表する」と書いたけど、「すごいの」とはこの作品ではない。この作品はこのコンテストに出すために10日ほどで作ったものだ。「すごいの」はまだできていない。しかし、「すごいの」がこの作品よりすごいとはかぎらない。なにしろ、この作品はひさびさの会心の作だから。姉も「おもしろい」といってくれたし、きっと編集部でも3回くらいは遊んでもらえるだろう。(編集部注・300回くらい遊びました)

●BY TESRITの作者

プログラム確認用データ

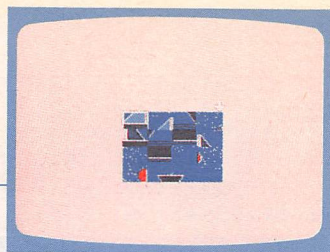
使い方は46ページを見てください

```
 10>112    20>239    30>154    40>252
 50>168    60>239    70>224    80>123
 90> 60   100>120   110>164   120> 13
130>124   140> 24   150> 20   160>120
170>116   180> 65   190>214   200>114
210> 93   220>236   230>113   240>200
250>125   260>181   270>146   280>176
290>198   300>216
```

〈まもクエIIこぼればなし②〉　はじめはファンダム通信スペシャルをもとにして書かれたのかと思ったのですが、読者はまだ知らないはずの最後のほうのストーリーについても意見があったのです。結局、東京都内の一部で6日ごろに出回っている早売りのMファンを買ってソク打ちこみをしたらしいということに落ち着きました。(つづく)

キナコ KINAKO

MSX 2/2+ VRAM64K
BY 田中宏治

遊び方は42ページにあります

```
10 SCREEN5,0:COLOR15,0,0:DEFINTA-Z:N=20:
M=55:SETPAGE0,1:CLS:GOSUB120:C=90:D=C:CO
PY(0,0)-(80,70),1TO(81,0):SETPAGE,0:CLS:
PAINT(0,0),10:Y=C:DIMF(16),H(16),RE(16),
RU(16):X=C:SPRITE$(1)=CHR$(24)+CHR$(24)+
CHR$(24)+CHR$(24)+"■~<"+CHR$(24):OPEN"GR
P:"AS#1
20 FORU=1TO16:F(U)=F(U)+X:X=X+20:R=R+1:I
FX=170THENX=90ELSEIFR=5THENY=Y+15:R=1
30 H(U)=H(U)+Y:IFY=170THENELSERE(U)=F(U)
:RU(U)=H(U):NEXT:GOSUB110:TIME=0:BB=213
40 FORU=1TO16:COPY(A+Q,B)-(A+Q+20,B+15),
1TO(F(U),H(U)):A=A+20:IFA=80THENA=0:B=B+
15:IFB=60THENA=0:B=0
50 DF=80-Q:PUTSPRITE1,(DF+87,80)
60 S=STICK(0):C=C+((S=7ANDC>90)-(S=3ANDC
<150))*20:D=D+((S=1ANDD>90)-(S=5ANDD<135
))*15:LINE(C,D)-(C+20,D+15),15,B:A$=INKE
Y$:LINE(AA,BB)-(AA+20,BB+15),9,B:IFA$="B
"THENAA=C:BB=D:Z=1
70 IFA$="Y"THENGOSUB100
80 IFA$="C"ANDZ=1THENZ=0:GOSUB90:NEXT:GO
TO40ELSENEXT:Q=Q+1:IFQ=80THENQ=0:GOTO40E
LSE40
90 FORG=1TO16:IFH(G)=BBANDF(G)=AATHENFOR
P=1TO16:IFH(P)=DANDF(P)=CTHENSWAPF(G),F(
P):SWAPH(G),H(P):BB=213:RETURNELSENEXTEL
SENEXT:RETURN
100 FORPL=1TO16:IFF(PL)=RE(PL)ANDH(PL)=R
U(PL)THENNEXTPL:PSET(100,75):PRINT#1,USI
NG"###.##秒";TIME/60:POKE-869,1:RUNELSEGO
SUB110:RETURN
110 FORO=0TO50:E=(RND(-TIME)*16)+1:W=(RN
D(-TIME)*16)+1:SWAPF(E),F(W):SWAPH(E),H(
W):NEXT:RETURN
120 PAINT(0,0),7:FORI=0TO100:QW=INT(RND(
1)*80):ER=INT(RND(1)*20):PSET(QW,ER),15:
NEXT:FORI=56TO70STEP2:LINE(0,I)-(80,I),5
:NEXT:CIRCLE(60,10),5,9:PAINT(62,12),9:F
ORI=1TO13:READK,L:LINE(K,L)-(N,M),15:N=K
:M=L:NEXT:PAINT(40,46),4,15:PAINT(35,33)
,3,15
130 PAINT(50,32),12,15:PAINT(43,25),10,1
5:RETURN
140 DATA10,40,20,55,60,55,70,40,45,40,45
,20,40,20,40,40,10,40,60,40,45,20,40,20,
20,40
```

注意 行10の「■」は、あらかじめKEY1、CHR$(255)を実行しておいて、F1キーで打ちこんでください。

変数の意味

スプライト座標

DF……矢印のX座標

グラフィック座標

A、B……16分割処理時の座標
⇒X座標Aは+Qして使用
AA、BB……赤カーソルの座標
C、D……白カーソルの座標
F(n)、P(n)……各パーツの座標(nはパーツを左上から順に番号付けした番号)

その他の変数

A$……キー入力用(パーツ交換、ゲームクリアに使用)
G……パーツ交換処理でのループ用
I、K、L、M、N……元絵作画のデータ用
O……シャッフル回数
Q……絵のスクロール用
PL……ゲームクリア判定処理サブでのループ用
QW、ER……雲の作画用
R……各パーツのある段
RE(n)、RU(n)……16分割処理後の記憶用座標／ゲームクリア判定に使用
S……スティック入力用
U……16分割処理のループ用
X、Y……各パーツ座標計算用
Z……パーツ交換用フラグ

プログラム解説

10　初期設定／作画サブを呼び出しページ1に元絵を書きこむ／元絵のとなりに元絵をコピーする(絵のスクロールに使用)／画面作成／配列宣言／スプライトパターン定義
20〜30　ページ1に作画した絵を16分割し各パーツの初期座標を設定(同時にゲームクリア判定のために各パーツの座標を記憶する)／シャッフル呼び出し
40　シャッフルした各パーツをゲーム画面に表示していく
50　矢印表示、移動
60　スティック入力判定処理／白カーソル、赤カーソルの表示／パーツ交換キー入力判定処理
70　クリアのキー入力判定
80　パーツ交換決定キー入力判定処理
90　パーツ交換処理サブ
100　クリア判定処理サブ
110　シャッフルサブ
120〜130　元絵の作画サブ
140　絵の作画用データ(行120で読みこみ)

プログラマからひとこと　これから は月5本以上だ

このゲームはぼくがパソコン歴6年目にしてはじめて作ったオリジナルゲームです。タイトルはファミコンソフトから拝借、変更しました。行80のQ＝Q＋1の1を80が割り切れる数に変えるとスクロールスピードが変わります。自己最高は24.78秒です。今度はいつ載るかわかりませんが、これからは月５本以上は送っていきたいと思います。　●BY　田中宏治

プログラム確認用データ

使い方は46ページを見てください

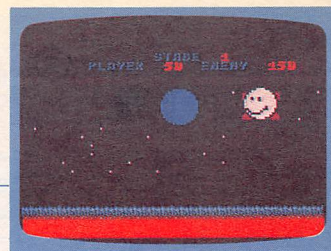
10>191	20> 51	30> 58	40>145
50> 93	60>210	70>224	80>177
90>235	100>227	110> 94	120>114
130> 32	140>148		

〈まもクエIIこぼればなし③〉　それにしても40字モードで36画面ぶんもあるプログラムを１日で打ちこんでゲームを終わらせてしまった偉業に、すごいエネルギーを感じてしまいました。中野区の加藤大介クン。キミはとってもエライ！　でも、『まもクエIII』が出るかどうかは、作者のTPM. CO氏にもまだわからないでしょう。(出てほしいとは思っているてじなしでした)

スマイル パニック
SMILE PANIC

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY ネコストラロピテクス

遊び方は43ページにあります

```
10 SCREEN1,3:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF:
DEFINTA-Z:PRINT"PLEASE WAIT":RESTORE:FOR
T=0TO20:FORI=0TO31:READA$:B$=B$+CHR$(VAL
("&h"+A$)):NEXT:SPRITE$(T)=B$:B$="":NEXT
20 FORI=264TO983:V=VPEEK(I):V1=VPEEK(I+1
):VPOKEI,(NOTV1)AND(VORV/2ORV/4):NEXT
30 FORI=0TO16:VPOKE824+I,VAL("&H"+MID$("
0000000149DBFFBDEFFDB6A548021000",I*2+1,
2)):NEXT:FORI=0TO8:VPOKE896+I,VAL("&H"+M
ID$("FFF7BFFDFFF7BFFF",I*2+1,2)):NEXT:ON
SPRITEGOSUB310:GOTO50
40 VPOKE8204,&H31:VPOKE8205,&H26:VPOKE82
06,&H86:FORI=0TO1:VPOKE8198+I,&H91:NEXT:
FORI=0TO3:VPOKE8200+I,&H71:NEXT:RETURN
50 GOSUB40:S=1:L=50:X=10:Y=118:P=0:C=0:J
=0:C1=10:O1=6:U=0:MM=1:M=1:P1=1:Z=2:REST
ORE710:GOSUB290:DEFUSR=342:CLS:GOSUB70:F
ORI=0TO10:GOSUB280:PRINT:NEXT:GOSUB100:C
OLOR,15,15:PUTSPRITE0,(60,118),10,0:PUTS
PRITE2,(60,118),6,2:PUTSPRITE5,(170,118)
,12,7
60 LOCATE8,12:PRINT"-PUSH[SPACE]KEY-":CO
LOR,1,1:GOSUB40:GOTO90
70 LOCATE0,24:PRINT"     gg  g   g ggg g
   gggg         ghhg hg gh hhh h    hhhh
        hpph ph hp ppp p    pppp
phgp ppgpp  p  p    phhh         phg pph
pp  p  p    pppp"
80 PRINT"    hgph p p p gpg pggg pggg
     phhp p p p hph phhh phhh         pp
  p p p ppp pppp pppp":PRINT"───────────
──────────────PANIC──":RETURN
90 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENPLAY"T255L64V
15O7AO8AD":FORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,209):
NEXT:CLS:GOSUB100:GOTO110:ELSE90
100 FORI=0TO31:LOCATEI,18:PRINT"g":NEXT:
FORI=0TO31:LOCATEI,19:PRINT"h":NEXT:FORT
=20TO21:FORI=0TO31:LOCATEI,T:PRINT"p":NE
XT:NEXT:RETURN
110 FORI=0TO20:LOCATEINT(RND(1)*32),INT(
RND(1)*10+5):PRINT"･":NEXT:GOSUB120:GOTO
130
120 LOCATE14,1:PRINT"STAGE ";S:PRINTUSIN
G"       PLAYER ###   ENEMY ####";L;N:RET
URN
130 A=STICK(0)ORSTICK(1):ONAGOSUB150,150
,160,160,160,160,160,150:SPRITEON:ONJGOS
UB170,190,200,210:ONP1GOSUB220,260,270:O
NMGOSUB410,470,480,490,520,530,540,500,5
70:IFX<0THENX=0ELSEIFX>224THENX=224
140 SPRITEOFF:PUTSPRITE4,(10,0),Q1,Q2:PU
TSPRITE0,(X,Y),C1,P:PUTSPRITE2,(X,Y),O1,
2:GOTO130
150 IFJ=0THENPLAY"O3E":J=1:RETURNELSEIFA
=2THENX=X+8:P=0:RETURNELSEIFA=8THENX=X-8
:P=1:RETURNELSERETURN
160 IFA=3ORA=4THENX=X+8:P=0:RETURNELSEIF
A=7ORA=6THENX=X-8:P=1:RETURNELSERETURN
170 Y=Y-8:U=U+1:IFA=1ORA=2ORA=8THENELSEU
1=U:U=7:J=2
180 IFY<64THENU1=U:U=7:J=2:RETURNELSERET
URN
190 Y=Y-U:U=U-1:IFU=0THENJ=3:RETURNELSER
ETURN
200 Y=Y+U:U=U+1:IFU=8THENJ=4:U=0:RETURNE
LSERETURN
210 Y=Y+8:U=U+1:IFU=U1THENU=0:J=0:PLAY"O
1E":RETURNELSERETURN
220 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENELSEC1=10:O1
=6:Q1=4:Q2=3:IFG=0THENRETURNELSE250
230 IFG>15THENC1=15:O1=9:C=7:E=22:R=5:W=
150ELSEIFG>5THENG=G+1:C1=11:O1=8:C=5:E=1
8:R=4:W=80ELSEG=G+1:C1=11:C=4:E=16:R=3:W
=50
240 Q1=C:Q2=R:RETURN
250 PLAY"O1FG":Y1=Y:Q1=4:Q2=3:IFP=0THENP
1=2:X1=X+16:RETURNELSEP1=3:X1=X-16:RETUR
N
260 IFX1>224THENP1=1:GOTO290ELSEX1=X1+E:
GOTO280
270 IFX1<0THENP1=1:GOTO290ELSEX1=X1-E:GO
TO280
280 PUTSPRITE3,(X1,Y1),C,R:RETURN
290 PUTSPRITE3,(0,209),,R:X1=0:Y1=209:G=
0:C=4:E=0:R=3:W=0:P1=1:Q1=4:Q2=3:RETURN
300 Q1=4:Q2=3:G=0:IFO1=9THENPLAY"O6FO3D"
:RETURNELSEIFO1=8THENPLAY"O5FO2D":L=L-5:
RETURNELSEPLAY"O3FO1D":L=L-10:RETURN
310 SPRITEOFF:IFABS(X-XX)<32ANDABS(Y-YY)
<32THEN330ELSEIFABS(X1-XX)<32ANDABS(Y1-Y
Y)<32THEN320ELSERETURN
320 IFM=9THENPLAY"O6DO8C":GOSUB290:GOTO3
40ELSEOO=CC:CC=15:PLAY"O5AO1B":ONMMGOSUB
580,590:CC=OO:ONMMGOSUB580,590:N=N-W:IFP
1=2THENXX=XX+E:GOSUB290:GOTO340ELSEIFP1=
3THENXX=XX-E:GOSUB290:GOTO340
330 IFM=9THENPLAY"O5GO6GO7GO8G":L=L+25:M
=1:GOSUB400ELSEPUTSPRITE0,(X,Y),15,P:PUT
SPRITE2,(X,Y),9,2:GOSUB300:C1=10:O1=6:PU
TSPRITE0,(X,Y),C1,P:PUTSPRITE2,(X,Y),O1,
2:IFXX+16<XTHENX=X+16ELSEX=X-16
340 IFL<1THENL=0:GOSUB120ELSEIFN<1THENN=
0:GOSUB120:GOSUB290:IFM=7THEN730ELSEMM=1
:SP=8:CC=8:FORI=0TO3:PLAY"O6GO4D":FORT=0
TO1:ONMMGOSUB580,590:GOSUB390:NEXT:NEXT:
GOSUB400:M=1:RETURNELSE120
350 PLAY"O1G":FORI=0TO5:PLAY"O3FO1A":FOR
T=0TO1:PUTSPRITE0,(X,Y),8,13:PUTSPRITE2,
(100,209):GOSUB390:PUTSPRITE0,(X,Y),9,20
:NEXT:NEXT:PLAY"O3F":LOCATE11,7:PRINT"GA
ME OVER"
360 A=USR(0)
370 IFINKEY$<>CHR$(13)THENIFSTRIG(3)THEN
ELSE370
380 FORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:CL
S:COLOR15,1,1:GOTO50
```

次ページへ続く

当選者発表 ●8月号FFBプレゼント当選者 『コナミ・サウンド・カタログ』=〈埼玉県〉武井謙治／『ファルコム・サウンド・カタログ』=〈岡山県〉余座安彦／『スターコマンド（CD版）』=〈神奈川県〉後藤宏規〈大阪府〉坪井隆明〈島根県〉児玉信／『FM音楽館の本とディスクのセット』=〈青森県〉松野大祐〈滋賀県〉冨田朝雄〈福岡県〉中村将治

```
390 FORII=0TO50:NEXT:RETURN
400 PUTSPRITE5,(50,209):XX=50:YY=209:RET
URN
410 READM:IFM=0THENMA=4:M=S+1ELSEMA=0
420 SP=M:IFM=10THEN720ELSEIFM=1THENN=0:G
OTO460ELSEN=M*50:CC=14:YY=118:IFM=3ORM=8
THENXX=-32:CC=5ELSEXX=255
430 IFM<>6THENYY=INT(RND(1)*86+32)
440 IFM=2THENCC=12:YY=118ELSEIFM=4ORM=8T
HENCC=11:SP=4:N=200ELSEIFM=5THENCC=7ELSE
IFM=7THENN=2500:GOSUB120:YY=16:CC=13:FOR
I=0TO10:PLAY"O6A":COLOR,13,13:PLAY"O4F":
COLOR,1,1:NEXT:GOSUB40:QQ=10ELSEIFM=9THE
NN=50:YY=80
450 IFMA=4THENN=N+100:CC=CC+1:PLAY"O6A":
COLOR,CC,CC:PLAY"O4G":COLOR,1,1:GOSUB40
460 GOSUB120:RETURN
470 XX=XX-4-MA:IFXX<-32THENXX=255:RETURN
ELSE:ONMMGOTO580,590
480 XX=XX+8+MA:IFXX>255THENXX=-32:YY=INT
(RND(1)*86+32):RETURNELSEONMMGOTO580,590
490 XX=XX-6-MA:GOSUB510:IFXX<-32THENXX=2
55:RETURNELSE:ONMMGOTO580,590
500 XX=XX+6+MA:GOSUB510:IFXX>255THENXX=-
32:RETURNELSE:ONMMGOTO580,590
510 IFY>YYTHENYY=YY+2:RETURNELSEYY=YY-2:
RETURN
520 XX=XX-8-MA:GOSUB510:IFXX<-32THENXX=2
55:RETURNELSE:ONMMGOTO580,590
530 XX=XX-INT(RND(1)*25+MA):IFXX<-32THEN
XX=255:RETURNELSE:ONMMGOTO580,590
540 GOSUB510:ONZGOSUB550,560:ONMMGOSUB58
0,590:IFN<800THENQQ=INT(RND(1)*32):CC=8:
RETURNELSERETURN
550 IFXX>224THENZ=2:RETURNELSEXX=XX+QQ:R
ETURN
560 IFXX<0THENZ=1:RETURNELSEXX=XX-QQ:RET
URN
570 XX=XX-4:IFXX<-32THENM=1:RETURNELSEPU
TSPRITE5,(XX,YY),INT(RND(1)*2+10),6:RETU
RN
580 PUTSPRITE5,(XX,YY),CC,SP+5:MM=2:RETU
RN
590 PUTSPRITE5,(XX,YY),CC,SP+12:MM=1:RET
URN
600 DATA00,00,03,0F,1F,3F,3F,7F,7F,7F,7B
,39,3E,1F,0F,03,00,00,C0,F0,F8,FC,6C,6E,
FE,FE,FE,F8,F4,08,F0,C0,00,00,03,0F,1F,3
F,36,76,7F,7F,7F,1F,2F,10,0F,03,00,00,C0
,F0,F8,FC,FC,FE,FE,FE,DE,9C,7C,F8,F0,C0
610 DATA00,00,00,00,C0,80,80,00,00,00,00
,00,00,40,E0,F0,00,00,00,00,03,01,01,00,
00,00,00,00,00,02,07,0F,03,0C,10,20,40,4
3,87,87,87,87,43,40,20,10,0C,03,C0,30,08
,04,02,C2,E1,E1,E1,E1,C2,02,04,08,30,C0
620 DATA03,0C,10,23,4F,4F,9F,9F,9F,9F,4F
,4F,23,10,0C,03,C0,30,08,C4,F2,F2,F9,F9,
F9,F9,F2,F2,C4,08,30,C0,07,1F,3F,7F,7F,F
F,FF,FF,FF,FF,FF,7F,7F,3F,1F,07,E0,F8,FC
,FE,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE,FE,FC,F8,E0
630 DATA01,01,03,03,03,FF,7F,3F,1F,0F,0F
,0F,1F,3E,7C,F0,80,80,C0,C0,C0,FF,FE,FC,
F8,F0,F0,F0,F8,7C,3E,0F,00,38,7C,5C,7C,3
8,07,0F,0F,18,30,38,3F,7F,7F,FF,00,70,F8
,B8,F8,70,80,F0,F0,F8,78,FC,FC,FE,FE,FF
640 DATA00,03,07,0F,0F,1F,1B,15,0E,17,1B
,1F,1F,BF,FF,78,E0,F8,FC,FE,F6,FB,FB,FF,
FF,C0,C0,E0,F0,C0,00,00,03,07,0F,09,09,1
F,3E,7C,EE,CF,0F,0C,0F,0F,02,0E,C0,E0,F0
,90,90,F8,7C,3E,77,F3,F0,30,F0,F0,40,70
650 DATA0B,15,2E,00,7F,F6,ED,ED,FF,F3,ED
,60,71,3F,1F,07,80,E0,F0,08,F8,FC,FC,FC,
FD,FB,FB,FE,FE,FC,F8,E0,43,47,45,45,47,4
7,42,F0,E3,68,3B,10,03,04,0C,3E,C0,E0,30
,70,F0,E0,80,1C,E6,87,E3,8A,C5,30,12,3E
660 DATA07,DF,BF,7F,6F,F7,FB,FD,9F,DF,DF
,6F,73,3C,5F,E7,E0,FB,FD,FE,F6,EF,DF,BF,
F9,FB,FB,F6,CE,3C,FA,E7,01,10,81,4D,1E,2
D,73,77,37,8B,3D,3C,1B,53,80,10,11,02,B0
,7A,78,B4,C1,EC,EE,CC,A1,74,72,00,14,80
670 DATA00,1C,3E,36,3E,1C,03,07,0F,0F,18
,1F,3F,3F,7F,7F,00,38,7C,6C,7C,38,C0,F8,
F8,FC,3C,FE,FE,FE,FF,FF,00,03,07,0F,0F,1
F,1F,1F,1F,1F,1F,5D,9E,FF,7C,00,E0,F8,FC
,FE,FE,FB,FB,FF,FF,40,BC,D0,A0,00,00,00
680 DATA03,07,8F,CD,EB,7E,3C,18,0C,0E,0F
,08,0F,0F,02,1C,C0,E0,F1,B3,D7,7E,3C,18,
30,70,F0,10,F0,F0,40,38,09,16,2E,00,7F,F
6,E4,E4,FF,F3,ED,6E,7F,3F,1F,07,80,E0,F0
,08,F8,FC,FC,FC,FE,FE,FE,FE,FC,FC,F8,E0
690 DATA13,17,25,25,27,C7,F2,60,73,38,1B
,00,01,06,02,1F,C0,E0,30,30,F0,E0,80,18,
EC,86,E6,85,8A,60,24,7C,E7,DF,BF,7F,67,E
3,F5,B9,9F,CF,C3,60,70,BC,DF,E7,E7,FB,FD
,FE,E6,C7,AF,9D,F9,F3,C3,06,0E,3D,FB,E7
700 DATA08,41,05,20,16,86,31,33,83,19,3C
,19,81,10,44,08,08,A0,80,32,78,30,82,D8,
C1,98,18,82,90,08,82,20
710 DATA2,2,2,3,2,3,3,2,3,0,10,2,3,2,4,3
,4,8,4,8,0,10,5,8,5,9,4,5,8,3,5,0,10,5,5
,4,8,5,8,3,6,8,6,5,9,6,6,0,10,5,8,5,4,5,
4,8,6,8,6,5,5,6,6,0,1,1,1,1,1,1,1,1,7
720 LOCATE8,7:PRINT"STAGE";S;"CLEAR!!":P
LAY"O5ADEO7AO6AO4GG":S=S+1:M=1:FORI=0TO2
000:NEXT:LOCATE8,7:PRINTSPC(15):RETURN
730 MM=1:SP=8:FORI=0TO30:CC=INT(RND(1)*1
3)+2:PLAY"O6FO4B":ONMMGOSUB580,590:NEXT:
FORI=0TO2000:NEXT:LOCATE9,7:PRINT"ALL CL
EAR!!!!":PLAY"O6AG":FORI=0TO9:COLOR,15,1
5:COLOR,1,1:NEXT:GOSUB40:PLAY"L32O1AO2AO
3AO4AO5AO6AO7AO8AGGFF"
740 FORI=0TO5000:NEXT:LOCATE0,24:FORI=0T
O5:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:FORI=0TO24:GO
SUB390:PRINT:NEXT:LOCATE10,24:PRINT"SMIL
E PANIC":GOSUB390:PRINT:LOCATE5,24:PRINT
"PRESENTED BY SATO 1989":GOSUB390:PRINT:
GOSUB390:LOCATE11,24:PRINT"-THE END-"
750 FORI=0TO9:GOSUB390:PRINT:NEXT:FORI=0
TO20:COLOR,15,15:COLOR,1,1:NEXT:COLOR10:
FORI=0TO1:VPOKE8198+I,&HB1:NEXT:GOTO360
```


当選者発表

●8月号ソフトプレゼント当選者①　『激突ペナントレース２』=〈東京都〉蓑輪尚明〈石川県〉佐々木剛〈広島県〉松谷有康／『信長の野望・戦国群雄伝(サウンドなし)』=〈北海道〉村上剛〈群馬県〉石関宏典〈愛媛県〉木原一哲／『秘録首斬り館』=〈福島県〉鈴木光成〈千葉県〉前田英紀・吉岡和久／『ミッドガルツ』=〈秋田県〉大越生広〈東京都〉代田直人〈兵庫県〉玉田勲／『ザ・ゴルフ』=〈岐阜県〉村路和利〈岡山県〉宗塚義信〈広島県〉園尾茂樹

変数の意味

スプライト座標

X、Y……スマイルの座標
X1、Y1……スマイル砲の座標
XX、YY……敵キャラおよびスターの座標

その他の変数

A……スティック入力用
A$……スプライトパターンデータ読みこみ用
B$……スプライトパターン定義用
C……スマイル砲の色
CC……敵の色
C1……スマイルの色
E……スマイル砲のスピード
G……スマイル砲のパワー
I、II、T……ループ用
J……ジャンプの状態(0＝地面についている、1＝上昇、2＝遅い上昇、3＝上昇終了、4＝下降)
L……スマイルの体力
M……出現キャラの識別番号(0＝各ステージのボスキャラ、1＝キャラなし、2＝パックン、3＝パタゴン、4＝右から出るはにょわ、5＝ギョースト、6＝ハゲルトン、7＝キングスマイル、8＝左から出るはにょわ、9＝スター、10＝ステージクリア)※ボスキャラのパターンはステージ数＋1のキャラクタと同じパターンになる
MA……ボスキャラの判定用／ボスキャラに追加されるスピード増分
MM……敵キャラのアニメーション用
N……敵の体力
OO……敵の色保存用
O1……スマイルの手足の色
P……スマイルの向き
P1……スマイル砲の方向
QQ……キングスマイルのスピード変化用
Q1……スマイル砲のパワー表示用色
Q2……スマイル砲のパワー表示用スプライト番号(3＝小、4＝中、5＝大)
R……スマイル砲の大きさ別スプライト番号(3＝小、4＝中、5＝大)
S……ステージ数
SP……敵キャラおよびスターのスプライト番号(6＝スター、7・14＝パックン、8・15＝パタゴン、9・16＝はにょわ、10・17＝ギョースト、11・18＝ハゲルトン、12・19＝キングスマイル)
U……スマイルのY座標増分
U1……スマイルのY座標増分保存用
V、V1……太文字処理用
W……スマイル砲のパワー
Z……キングスマイルの方向

プログラム解説

10　初期設定／スプライトパターン定義
20　太文字処理
30　キャラクタパターン定義
40　キャラクタ色設定サブ
50〜60　変数初期設定／タイトル画面表示／メッセージ表示
70〜80　タイトル表示サブ
90　効果音(オープニング)／スプライト消去／スタート待ち
100　タイトルの背景表示サブ
110　背景の星表示
120　体力などの表示サブ
130　スマイルの移動(スティック入力)
140　スマイル砲のパワーおよびスマイルの表示
150　右移動サブ
160　左移動サブ
170〜210　ジャンプサブ(上昇開始／上昇継続／上昇停止／下降開始／下降停止)
220　スマイル砲発射判定
230〜240　スマイル砲のパワー処理
250　スマイル砲の発射サブ
260〜280　スマイル砲移動
290　スマイル砲消去サブ
300　敵キャラと衝突したときの体力計算サブ(バリア判定)
310〜340　衝突処理サブ
　310　敵キャラかスターと衝突したのがスマイルかスマイル砲かの判定
　320　スマイル砲と敵
　330　スマイルとスター
　340　スマイルと敵
350　ゲームオーバー処理
360　キーバッファクリア(USR関数)
370　入力待ち
380　スプライト消去、リプレイ処理(行50へ)
390　時間調節サブ
400　敵消去サブ
410〜590　敵キャラとスターの表示サブ
　410　次に表示するキャラクタデータの読みこみ
　420〜460　キャラクタ別の変数設定
　470〜590　各キャラクタ移動(パックン左移動／パタゴン右移動／はにょわ左移動／はにょわ右移動／はにょわ、ギョースト、キングスマイルの上下移動／ギョーストの左移動／ハゲルトンの左移動／キングスマイル左右移動／スター左移動／各キャラクタ表示)
600〜700　スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)
710　出現させるキャラのデータ(行410で読みこみ)
720　ステージクリアサブ
730〜750　オールクリア処理

出現キャラを変える改造法

このプログラムでは、敵やスターの出現する順番をデータとして持っています。

行710のデータを、変数Mの説明にしたがって書き換えれば、敵キャラの出現パターンを変えることができます。

ただし、キングスマイル(7)を出すか、ステージ6でボスキャラを出すと、ゲームは終了します。

プログラマからひとこと　のったじゃーん

3回送って初採用！　このプログラムは手直ししまくってやっと完成した。けど、ある友だちAくんに見せたら、ぜったいのらないといわれてしまって、自分でもまたボツかなと思っていたので採用通知が来たときは思わずAくんに電話して自慢しようと思ったがやめた。Aくんにひとこと、のったのったのったじゃーん、へっへっへなにがのらないだ、このやろー！

●ネコストラロピテクス

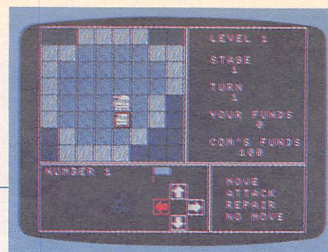
プログラム確認用データ

使い方は46ページを見てください

```
  10> 25     20> 15     30>119     40>  4
  50> 94     60> 21     70> 50     80>229
  90>178    100> 69    110> 45    120>196
 130>193    140>141    150>249    160>166
 170>218    180>137    190> 32    200>145
 210> 62    220>185    230> 97    240>166
 250> 64    260> 48    270>218    280> 82
 290>223    300> 55    310>106    320>174
 330>141    340> 83    350> 82    360>236
 370>252    380>238    390>146    400> 69
 410> 17    420>112    430>210    440>149
 450>210    460>245    470> 96    480>115
 490> 97    500> 59    510> 33    520>101
 530>  4    540> 70    550>132    560> 90
 570> 70    580> 64    590>154    600>213
 610> 99    620>196    630> 20    640> 52
 650>204    660>123    670>232    680>178
 690> 68    700>250    710>192    720>226
 730> 81    740>149    750>215
```

当選者発表　●8月号ソフトプレゼント当選者②　『アグニの石』＝〈秋田県〉小玉勢〈宮城県〉熊谷正樹〈大阪府〉今村淳男／『アンデッドライン』＝〈北海道〉佐藤丈史〈福島県〉中野真也〈三重県〉和田洋之／『ハイディフォス』＝〈北海道〉和泉忠行〈神奈川県〉津田仁〈広島県〉樋上輝人／『アークティック』＝〈埼玉県〉佐藤隆洋〈東京都〉佐々大輔〈徳島県〉田川孝一

MSX 2/2+ VRAM64K
BY ICHIGO

遊び方は44ページにあります

```
10 COLOR14,0,0:SCREEN5,2:DEFINTA-Z:DEFUS
R=342:DIM M(1,8),X(1,7),Y(1,7),EX(1,7),H
P(1,7),KN(7),AT(4),MH(4),PR(4),F(1),K(1)
20 OPEN"GRP:"AS#1
30 PSET(76,92):PRINT#1,"WAIT A MOMENT"
40 K=30720:R=RND(-4):SETPAGE0,1:CLS:FORI
=0TO2:LINE(I*16,0)-(I*16+15,15),2+I,BF
50 FORJ=0TO99:PSET(RND(1)*16+I*16,RND(1)
*16),12-I*2+(I=2)*3:NEXTJ,I:SETPAGE0,0
60 READA$:IFA$="END"THEN80
70 FORI=0TO31:VPOKEK,VAL("&H"+MID$(A$,I*
2+1,2)):K=K+1:NEXT:GOTO60
80 ST=1:TN=0:CLS:RESTORE1550:FORI=0TO4:R
EAD MH(I),AT(I),PR(I):NEXT
90 FORI=0TO15:COPY(16,0)-(31,15),1TO(I*1
6,124),0:NEXT
100 FORI=0TO72:FORJ=0TO1:PUTSPRITE2+J,(I
+J*16,48),9,18+J:NEXTJ,I:SOUND7,254
110 COLOR=(14,0,0,0):FORI=0TO9:READA$:PR
ESET(128-LEN(A$)*4,32+I*16):PRINT#1,A$:N
EXT:FORI=0TO7:COLOR=(14,I,I,I):FORJ=0TO2
9:NEXTJ,I:LV=0:R=RND(-TIME):S=0
120 SB=S:S=STICK(0)ORSTICK(1):IFSB=0THEN
LV=LV-(S>0ANDS<5)+(S>4):LV=LVAND3:PSET(1
04,88):PRINT#1,"LEVEL";LV+1
130 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENPLAY"V15O7L1
6EDCF":FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT:FORI=0TO
3:PUTSPRITEI,(-32,-32):NEXT:CLSELSE120
140 LINE(1,1)-(139,139),15,B:LINE(141,1)
-(254,139),15,B:LINE(1,141)-(162,210),15
,B:LINE(164,141)-(254,210),15,B
150 PSET(164,9):PRINT#1,"LEVEL";LV+1:FOR
I=0TO3:READA$:PSET(164,31+I*28):PRINT#1,
A$:NEXTI:FORI=0TO3:READA$:PSET(180,155+I
*12):PRINT#1,A$:NEXT
160 READF(0),F(1):F(1)=F(1)+NI*ST*200:GO
SUB1010
170 ERASE M,EX,KN,K:DIM M(1,8),EX(1,7),K
N(7),K(1)
180 READM$:FORI=0TO7:FORJ=0TO7:CX=VAL(MI
D$(M$,J+I*8+1,1)):COPY(CX*16,0)-(CX*16+1
5,15),1TO(3+J*17,3+I*17),0:NEXTJ,I
190 ON-(LV=0)GOTO220
200 FORI=4TO0STEP-1:IFPR(I)<F(1)ANDF(1)-
PR(I)>ST*100+LV*50-(3-ST)*100THENR=RND(1
)*5:UN=I+(R>LVANDI):GOTO240
210 NEXT:GOTO270
220 IFF(1)<150THEN270
230 UN=RND(1)*5:IFPR(UN)>=F(1)THEN230
240 NM=K(1):HP(1,NM)=MH(UN):D=1:I=1:GOSU
B770:F(1)=F(1)-PR(UN):GOSUB1010
250 X=RND(1)*8:Y=RND(1)*8:GOSUB790:IFIIT
HEN250
260 GOSUB810:IFK(1)<8THEN190
270 X=0:Y=0:UN=0:D=0:I=0
280 NM=K(0):HP(0,NM)=MH(UN):GOSUB770
290 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFSTHENUN=UN-(S
<5ANDUN<4)+(S>4ANDUN>0):HP(0,NM)=MH(UN):
GOSUB770:PRESET(8,155):PRINT#1,USING"PRI
CE ####";PR(UN)
300 IF(INKEY$=CHR$(13)ORSTRIG(3))ANDK(0)
THENNM=7:I=1:TN=0:US=USR(0):GOTO380
310 IF(STRIG(0)ORSTRIG(1))=0THEN290
320 IFPR(UN)>F(0)THENPLAY"V15O3L15C":GOT
O290ELSEPLAY"V15O7L15ECDC"
330 F(0)=F(0)-PR(UN):GOSUB1010:S=1
340 X=RND(1)*8:Y=RND(1)*8:GOSUB870:SB=S:
IFINKEY$=CHR$(13)ORSTRIG(3)THENF(0)=F(0)
+PR(UN):GOSUB1010:GOTO280
350 S=STRIG(0)ORSTRIG(1):IFSBORS=0THEN34
0
360 GOSUB790:IFIITHENPLAY"V15O6L16EDD":G
OTO340
370 GOSUB820:GOSUB810:IFK(0)<8THEN280
380 NM=NM+1AND7:I=I-(NM=0)AND1:J=-(NM+I=
0):TN=TN+J:ONJGOSUB1010:IFNM=0THENPUTSPR
ITE0,(-32,-32):PLAY"V15O6L13EDRED"
390 IFM(I,NM)=0THEN380
400 X=X(I,NM):Y=Y(I,NM):UN=M(I,NM)-1:XV=
0:YV=0:GOSUB770:ONIGOTO590
410 GOSUB870:K=0:GOSUB830
420 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFSTHENGOSUB830
:K=K+(S>0ANDS<5)-(S>4)AND3:GOSUB830:FORJ
=0TO29:NEXT
430 IF(STRIG(0)ORSTRIG(1))=0THEN420
440 GOSUB830:BEEP:US=USR(0):ONKGOTO490,5
70,380
450 D=0
460 GOSUB850:GOSUB840:IF(STRIG(0)ORSTRIG
(1))=0THEN460
470 X=X+XVAND7:Y=Y+YVAND7:GOSUB790:IFIIT
HENPLAY"V15O6L12ED":X=X-XVAND7:Y=Y-YVAND
7:GOTO450
480 PLAY"V15O7L16DA":X(I,NM)=X:Y(I,NM)=Y
:GOSUB870:GOSUB820:GOTO380
490 GOSUB850:GOSUB840:SB=K:K=STRIG(0)ORS
TRIG(1):IFSB=0ANDKTHENKN(NM)=KN(NM)+1:EL
SE490
500 X=X+XVAND7:Y=Y+YVAND7:GOSUB870:GOSUB
1030
510 M=UN:GOSUB880:D=1-I:GOSUB790:IFIITHE
NM=M(D,J)-1:I=IXOR1:GOSUB880:I=IXOR1:IFI
THENTI=J:KU=NM:KN(J)=6:ELSETI=NM:KU=J
520 IFIITHENGOSUB1020
530 L=UN:ONI+1GOSUB890,900:SOUND7,254
540 IFIITHENL=M:ONI+1GOSUB900,890:GOSUB1
060:GOSUB1040:GOSUB1020
550 ON1+(STRIG(0)ORSTRIG(1))GOTO550:FORJ
=0TO1:FORK=0TO7:IFHP(J,K)<1THENM(J,K)=0:
IFJ=0THENPUTSPRITE2+K,(-32,-32):KN(K)=0
560 NEXTK,J:SOUND7,254:GOTO380
570 IFF(I)<1ORHP(I,NM)=MH(UN)THEN400ELSE
FORJ=HP(I,NM)TOMH(UN)-1
```


当選者発表
●8月号ソフトプレゼント当選者③　『銀河』=〈大阪府〉多原康史〈福岡県〉緒方和敏〈長崎県〉地楽伸一／『韋駄天いかせ男』=〈和歌山県〉北端勝美〈京都府〉池田克也〈福岡県〉小田原憲治／『ディスクステーション夏休み号』=〈北海道〉堤貴洋〈愛知県〉三矢洋平〈兵庫県〉稲葉康次

```
580 LINE(110,144)-(110+J,150),3,BF:F(I)=F(I)+10*(F(I)>9)+F(I)*(F(I)<10):K=-J*(F(I)=0):J=J-MH(UN)*(F(I)=0):NEXT:HP(I,NM)=K-MH(UN)*(K=0):GOSUB1010:GOTO380
590 R=RND(1)*10<6+UN:IF(EX(1,NM)>1ANDRORK(1)=1)*F(1)*(HP(1,NM)<MH(UN))THEN570
600 IFLVTHEN640
610 R=RND(1)*10:XV=RND(1)*3-1:YV=RND(1)*3-1:IFR>5+LVTHEN500
620 X=X+XVAND7:Y=Y+YVAND7:D=1:GOSUB790:IFIITHENX=X-XVAND7:Y=Y-YVAND7:GOTO610ELSEGOSUB840:X(1,NM)=X:Y(1,NM)=Y:S=1
630 SB=S:S=STRIG(0)ORSTRIG(1):IFSB=0ANDSTHEN380ELSE630
640 II=8:L=999:M(0,8)=9:KU=VAL(MID$(M$,X+Y*8+1,1)):FORJ=0TO7
650 IFKN(J)=0THENNEXT:GOTO690
660 D=HP(0,J):TI=VAL(MID$(M$,X(0,J)+Y(0,J)*8+1,1)):IFD<=.5+TI*.5+EX(1,NM)¥2THENII=J:GOTO690
670 K=(2-TI)*40+D:IFK<LORK=LANDM(0,J)<M(0,II)THENL=K:II=J
680 NEXT
690 IFII=8THEN730
700 IFKN(II)<5-LVTHENM=RND(1)*3-1:L=RND(1)*3-1ELSEM=0:L=0
710 D=X(0,II)+M-X:K=Y(0,II)+L-Y:XV=SGN(D):YV=SGN(K):IFABS(D)<2ANDABS(K)<2THENIFKU>TITHEN730ELSE500
720 GOTO620
730 K=KU:D=1:FORL=-1TO1:FORM=-1TO1
740 X=X+LAND7:Y=Y+MAND7:KU=VAL(MID$(M$,X+Y*8+1,1)):GOSUB790:IFKU<=KANDII=0THENK=KU:XV=L:YV=M
750 X=X+LAND7:Y=Y+MAND7:NEXTM,L:R=RND(1)*10:IFR>4+LVTHEN610
760 IFKU=KTHEN380ELSE620
770 GOSUB1030:PRESET(8,145):PRINT#1,USING"NUMBER #";NM+1
780 FORJ=0TO1:PUTSPRITE14+J,(65+J*16,175),5+I*4,I*10+J+UN*2:NEXT:LINE(110,144)-(110+HP(I,NM),150),3,BF:LINE(110,153)-(110+EX(I,NM),159),8,BF:RETURN
790 FORJ=0TO7:IFX=X(D,J)ANDY=Y(D,J)ANDM(D,J)THENII=1:RETURN
800 NEXT:II=0:RETURN
810 X(I,NM)=X:Y(I,NM)=Y:M(I,NM)=UN+1:K(I)=K(I)+1:PLAY"V15O7L16ED":RETURN
820 PUTSPRITE2+NM,(3+X*17,2+Y*17),15,UN*2:RETURN
830 LINE(179,154+K*12)-(234,162+K*12),15,BF,XOR:RETURN
840 FORJ=0TO1:PUTSPRITE18+J,(110+J*32,176),15+(XV=J*2-1)*7,23+J:PUTSPRITE20+J,(126,160+J*32),15+(YV=J*2-1)*7,21+J:NEXT:RETURN
850 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFSTHENXV=XV-(S>1ANDS<5ANDXV<1)+(S>5ANDXV>-1):YV=YV-(S>3ANDS<7ANDYV<1)+((S<3ORS=8)ANDYV>-1)
860 IFINKEY$=CHR$(13)ORSTRIG(3)THENRETURN410ELSERETURN
870 PUTSPRITE0,(3+X*17,2+Y*17),6,20:RETURN
880 FORK=0TO1:PUTSPRITE14+K+I*2,(122+K*16-I*108,190-45*I),5+I*4,M*2+K+I*10:NEXT:RETURN
890 ONL+1GOSUB910,920,910,930,950:RETURN
900 ONL+1GOSUB960,970,960,990,980:RETURN
910 PLAY"V14O7L16AC":FORK=0TO60:PUTSPRITE10,(122-K*2,196-K),8,25:NEXT:RETURN
920 SOUND7,7:SOUND8,31:SOUND6,31:SOUND12,33:SOUND13,0:FORK=0TO15:PUTSPRITE10,(122-K*8,196-K*4),15,25:NEXT:RETURN
930 FORK=0TO2:X=122:Y=190:XV=RND(1)*2+6:YV=1:SOUND7,7:SOUND8,31:SOUND6,31:SOUND12,17:SOUND13,5
940 X=X+XV:Y=Y+YV:XV=XV+SGN(14-X):YV=YV+SGN(163-Y):PUTSPRITE10,(X,Y),15,25:IFX<32ANDY>135THENNEXT:RETURNELSE940
950 PLAY"V15O7L1E":FORK=0TO16:FORJ=0TO9:LINE(2+K,204-J*7)-(134,193),15:NEXTJ,K:RETURN
960 PLAY"V15O8L64EG":FORK=0TO51:PUTSPRITE10,(26+K*2,151+K),11,25:NEXT:RETURN
970 PLAY"V15O8L3D":FORK=3TO52:LINE(26+K*2,155+K)-(32+K*2,157+K),10+KMOD2,BF:NEXT:RETURN
980 FORK=2TO6:FORJ=0TO20:PUTSPRITE10,(26+K*J,142+J*3),15,25:NEXT:CX=21+K*J:CY=195:GOSUB1050:NEXT:RETURN
990 PLAY"V15O8L4EF":FORK=0TO2:PUTSPRITE10,(26,151),7,26+K:FORJ=0TO59:NEXTJ,K
1000 FORK=0TO51:PUTSPRITE10,(26+K*2,151+K),7,28:NEXT:RETURN
1010 PRESET(176,41):PRINT#1,ST:PRESET(176,69):PRINT#1,TN:FORK=0TO1:PRESET(176,97+K*28):PRINT#1,USING"#####";F(K):NEXT:RETURN
1020 PSET(110,144):PRINT#1,"NUM";TI+1:LINE(110,154)-(110+HP(0,TI),160),3,BF:PSET(6,188):PRINT#1,"NUM";KU+1:LINE(6,198)-(6+HP(1,KU),204),9,BF:RETURN
1030 FORJ=10TO24:PUTSPRITEJ,(-32,-32):NEXT
1040 LINE(2,142)-(161,209),1,BF:RETURN
1050 FORJ=-2TO2:PUTSPRITE10,(CX,CY),10-ABS(J),28-ABS(J):NEXT:PUTSPRITE10,(-32,-32):RETURN
1060 II=TI:L=KU:FORK=0TO1:D=1-K
1070 HP(K,II)=HP(K,II)-AT(M(D,L)-1)*(.5+VAL(MID$(M$,X(K,II)+Y(K,II)*8+1,1))*.5)-EX(D,L)¥4:PR=1
1080 IFHP(K,II)<1THENSOUND7,7:SOUND8,16:SOUND6,31:SOUND12,39:SOUND13,0:HP(K,II)=0:K(K)=K(K)-1:PR=5:FORM=0TO9:CX=108-K*108+RND(1)*45:CY=182-K*45+RND(1)*25:GOSUB1050:NEXT:IFK(K)<1THEN1110
1090 EX(D,L)=EX(D,L)+PR:IFEX(D,L)>40THENEX(D,L)=40
1100 SWAPII,L:NEXT:RETURN
1110 FORI=0TO15:CX=RND(1)*137:CY=RND(1)*137:GOSUB1050:NEXT
1120 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(-32,-32):NEXT:SOUND7,254
1130 IFK(0)<1THENCLS:PRESET(92,100):PRINT#1,"GAME OVER":PLAY"V15O5L16GGBEGDR16GDD":FORI=0TO1:I=PLAY(0)=0AND(-STRIG(0)-STRIG(1)):NEXT:NI=0:GOTO80
1140 ST=ST+1:A$="BGFEDFDR14"
1150 PLAY"V14O7L16"+A$+A$+"ADBGBGFEDFDR14":FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT
1160 IFST<7THENFORI=0TO699:NEXT:GOTO160
```

次ページへ続く

```
1170 CLS:FORI=0TO7:PUTSPRITEI,(-32,117):
NEXT:FORI=0TO15:COPY(16,0)-(31,15),1TO(I
*16,117),0:NEXT
1180 SOUND7,7:PLAY"V15O1L1E":FORI=0TO71:
FORJ=0TO1:PUTSPRITE20+J,(80+I¥2+J*16,46+
I),9,18+J:NEXTJ,I
1190 SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND6,31:SOUND1
2,255:SOUND13,0
1200 COLOR=(0,7,7,7):FORI=7TO0STEP-1:COL
OR=(0,I,I,I):FORJ=0TO19:NEXTJ,I
1210 RESTORE1640:FORI=0TO5:READA$:PRESET
(128-LEN(A$)*4,I*12+8):COLOR=(2+I,0,0,0)
:COLOR2+I:PRINT#1,A$:FORJ=0TO7:COLOR=(2+
I,J,J,J):FORK=0TO59:NEXTK,J,I
1220 SOUND7,254:PLAY"V15O7L16CDFDGGFDR14
CDFDAABAR14GR9GR9GR9GR9CDDDD":A$="FFGR16
ER9ER9":PLAYA$+A$+"CDEFGAB"+A$+A$
1230 PLAY"CDFEFGAGABBABR14CDDDR9DR9DR9":
PSET(48,125)
1240 PRINT#1,USING"YOUR FINAL TURN ####"
;TN:IFNITHENPSET(80,165):PRINT#1,USING"#
# ﾚﾝｼｮｳ!!!";NI+1
1250 FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT
1260 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENSCREEN5:NI=
NI+1:GOTO80ELSE1260
1270 DATA 073F6BEB7E80BE5F0E000000001000F
FFFAFBFD8D72F4E85C08041A7830C0307C,
1280 DATA 016B6B030007306F5F3FA05F0F301B
01F8FEFEFFFF007680FFFF01FFFF00BB11
1290 DATA 00000000503CC618E2F9ACADF902B8
10,2C59EAE5E5F2F271707070703030301807 36B
58BC7806F98232F070001010101
1300 DATA A070F9F9E301F619C4F4E000808080
80349A57A7A74F4F8E0E0E0E0E0C0C0C18
1310 DATA 03070E0C09050E0603010000000000
00AC73FB3CDE6EA69B27DADD6D311B0C
1320 DATA 07BF6BEB7E80BA578FD6387061800F
FFFAFBFD8D72F4E85C0A061A7830C0307C
1330 DATA 00000060D8BEB04F5F1F5FAFD76807
0010285C3E1E0DD36996E3FAC9F509F101
1340 DATA 08143A7C78B0CB9669C75F93AF908F
80000000061B7D0DF2FAF8FAF5EB16E0
1350 DATA 00000F0F070B040200010200020100
000000C0F0FAFCFD71057EFFD7D77FBC
1360 DATA 000000C0DFDFBFB18E0F97BAD0E000
0000000000E0FCD6D77E017DFA70
1370 DATA 00000060D8BEB04F5F3F7FB8D76807
00000000000000D76994E1FA0DF60CF0
1380 DATA 000000000000C0F0007FFF7F800000
0000000000000000000000FAFAFA
1390 DATA 00000000000017000F1E3D7B772702 00
00000000000000FC1F60F5EDDDBC797020
1400 DATA 000000000000005F2BDBEFFF800804 0
20000000000000F0FC3AC73E
1410 DATA 1FBFDF631C0235027B84BA7DFE7F1C
0000CBF4FB37CD7B8E67F1F62C8178
1420 DATA 00FFFE7EBFDF60E0CFAE6EDF3F8040
2000A0B0B0B0A00000A0B0B0B0A0
1430 DATA 00000000E7FF1FFF1FF7C0B07000A
15E0F090F898778FAFAFB708F2FD008F0F
1440 DATA E0F090F8987285DABC7E01FCFF008E
0C000000000E07C81FE817CC0
1450 DATA FFFFC0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0FF
FFFFFF030303030303030303030303FFFF
1460 DATA FF808183878F9FBF8787878787878780
FFFF0181C1E1F1F9FDE1E1E1E1E101FF
1470 DATA FF80878787878787BF9F8F87838180
FFFF01E1E1E1E1E1E1FDF9F1E1C18101FF
1480 DATA FF808183878F9FBFBF9F8F87838180
FFFF01010101FDFDFDFDFDFD01010101FF
1490 DATA FF80808080BFBFBFBFBFBF80808080
FFFF0181C1E1F1F9FDFDF9F1E1C18101FF
1500 DATA 3048B4B44830,00000030F0F1F1F1
F1F0F0F03000000000000C0F0F0F8F8F8F8F0F0C
0
1510 DATA 00000030F0F1F1F1F1F0F0F030000
00000000C0F0F0F8F8F8F8F0F0C0
1520 DATA 00030F1F3F3F7F7F7F7F3F3F1F0F03
0000C0F0F8FCFCFEFEFEFEFCFCF8F0C0
1530 DATA 071F3F7F7FFFFFFFFFFFFFF7F7F3F1F
07E0F8FCFEFEFFFFFFFFFFFFFFFEFEFCF8E0
1540 DATA END
1550 DATA 10,4,100,15,8,300,30,5,375,25,
8,500,40,10,1000
1560 DATA LEGACY,,,,,,,,COPY RIGHT 1989
ICHIGO,ALL RIGHTS RESERVED
1570 DATA STAGE,TURN,YOUR FUNDS,COM'S FU
NDS,MOVE,ATTACK,REPAIR,NO MOVE
1580 DATA 600,300,2211112211000011100000
0110000001100000121000001221000122211112
22
1590 DATA 1200,1000,22110000222111001122
1110111221111111222201111122001111110000
0000
1600 DATA 2600,2500,111011101210121011 11
1111012100121111011121011121110121110001
1100
1610 DATA 3500,3500,21110000222111002222
2110222222102222221121122221221122212222
2222
1620 DATA 4000,4500,22212222212221222222
2222122022122222222221222122222122222222
2221
1630 DATA 6000,7000,22222121102010212011
2222222111021110221202222200221212211102
0110
1640 DATA CONGRATULATIONS,STAFF,PROGRAM
ICHIGO,TEST PLAY RIKAGAKUBU,THANK YOU,FO
R PLAYING
```

変数の意味

スプライト座標

CX、CY……爆発のスプライトの座標／マップ表示時の元絵(マップ構成パターン)の座標

X、Y……おもにカーソルとユニットの座標⇨マップ上に表示するときはX×17+3、Y×17+2として使用

XV、YV……X、Yの増分

その他の変数

A$……データ読みこみ用／MMLデータ用

I、J、K、L、M……汎用

II……各種判定用フラグ

LV……敵のレベル

M$……マップデータ

NI……連勝した回数

NM……ユニットの番号

PR……戦闘で生き残ったときに増える経験値

R……乱数初期化／乱数用

RU……敵のユニットがいる地形およびユニットの種類

S……スティックとトリガーの入力に使用

SB……スティックとトリガーの入力時の連続入力防止用

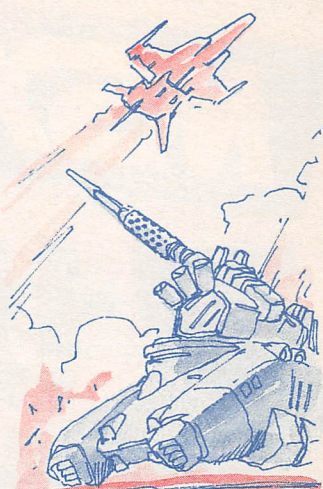
ST……ステージ数

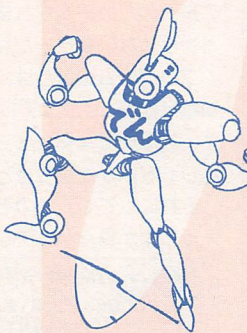
TI……プレイヤーのユニットがいる地形、ユニットの種類
TN……ターン数
UN……ユニットの種類
US……USR関数呼び出し用(キーバッファクリア)

●ユニットごとのデータ(添字のnは0～4の範囲でユニットの種類に対応)
AT(n)……ユニットの種類別AP(攻撃力)
MH(n)……ユニットの種類別最大HP(防御力)
PR(n)……ユニットの種類別価格

●プレイヤーごとのデータ(添字のnはプレイヤー側が0、コンピュータ側が1/mは0～7でユニットの番号が入る)
F(n)……両軍の資金
K(n)……両軍の総ユニット数
KN(m)……敵の思考用
EX(n, m)……各ユニットの経験値
HP(n, m)……各ユニットのHP
M(n, m)……各ユニットの種類(mが8のときは敵の思考用)
X(n, m)……各ユニットのマップ上の横位置(いちばん左が0)
Y(n, m)……各ユニットのマップ上の縦位置(いちばん上が0)

プログラム解説

10～80　初期設定
　10～20　初期設定
　30～50　マップを構成するパターンの作成
　60～70　スプライトパターン定義
　80　ユニットのパラメータ設定
90～110　オープニングデモ
120～130　敵のレベル設定
140～150　ゲーム画面作成
160　両軍の初期予算設定
170　変数初期化
180　マップ作成
190～260　敵のユニット生産処理/ユニットの配置処理
270～370　プレイヤーのユニット生産処理/ユニットの配置処理
380～400　各ユニットの動きごとの設定
410～440　プレイヤーのコマンド選択処理(各処理へ分岐)
450～480　ユニット移動処理
490～560　攻撃処理
570～580　リペアー処理
590～760　敵の行動処理
770～780　メッセージウインドウにユニットを表示するサブ
790～800　その位置にユニットがいるかの判定サブ
810　ユニット配置時のサブ
820　マップ上にユニットを表示するサブ
830　コマンド選択時のコマンド名反転処理サブ
840～860　方向選択処理(スティック、トリガー入力)
870　カーソル表示サブ
880　戦闘に参加したユニットをメッセージウインドウに表示するサブ
890～1000　攻撃のアニメーション処理サブ
1010　ステージ数、ターン数、予算の表示サブ
1020　戦闘時のユニットのパラメータ表示サブ
1030～1040　メッセージウインドウ消去サブ
1050　爆発のスプライト表示サブ
1060～1070　戦闘時のヒットポイント計算
1080　ユニット爆発判定処理、勝敗判定
1090～1100　経験値計算
1110～1120　勝敗が決まったときの処理
1130　ゲームオーバー判定処理
1140～1160　ステージクリア処理/オールステージクリア判定
1170～1250　オールステージクリア処理
1260　リプレイ処理
1270～1540　スプライトパターンデータ(行60で読みこみ)
1550　各ユニットのパラメータ(行80で読みこみ)
1560　タイトル画面の表示用文字データ(行110で読みこみ)
1570　ゲーム画面の表示用文字データ(行150で読みこみ)
1580～1630　各ステージのデータ(両軍の基本予算:行160で読みこみ/マップデータ:行180で読みこみ)
1640　エンディング用メッセージデータ(行1210で読みこみ)

プログラマからひとこと　ぼくらの近況

みんなでするアルファンキーMahjong
今宵も踊るぞ　ファンキーMahjong
転んで起きたら　ファンキーMahjong
みんなでするアルファンキーMahjong
　朝から4人で雀卓囲み
　このままいられりゃ最高なのさ!
と、政治家に憧れた指揮者、科学者に雇われたダンサー、週刊誌を読むだけのピエロ、声のない役者の集う理科学部では、シニアス斎藤くんを中心に「麻雀」というオペラをくりひろげています。さて、ぼくらの近況ですが、嘉永六年六月四日、黒船を見に横浜博へ行ってまいりました。が、台風がふきあれたおかげでこの日はさんざん。もう脳にファイヤー! Brain's on fire! そしてこれからの日程ですが、新人研修をかねて8月13日に晴海に行く予定です。すれちがったら笑ってやってください(代筆/YMO氏)。それではみなさん、42°Cの不思議議で会いましょう。
●BY ICHIGO

プログラム確認用データ

使い方は46ページを見てください

10>85	20>53	30>228	40>3
50>165	60>39	70>186	80>188
90>237	100>43	110>125	120>79
130>204	140>249	150>197	160>246
170>239	180>116	190>49	200>16
210>153	220>77	230>93	240>126
250>137	260>102	270>140	280>164
290>208	300>55	310>65	320>203
330>77	340>29	350>12	360>137
370>185	380>44	390>76	400>115
410>36	420>149	430>203	440>206
450>101	460>111	470>163	480>237
490>232	500>121	510>20	520>64
530>57	540>196	550>84	560>113
570>112	580>96	590>98	600>171
610>94	620>109	630>5	640>111
650>117	660>12	670>78	680>143
690>81	700>102	710>211	720>5
730>204	740>175	750>239	760>17
770>12	780>212	790>13	800>200
810>224	820>89	830>89	840>70

850>198	860>176	870>103	880>7
890>48	900>44	910>130	920>180
930>109	940>68	950>51	960>226
970>170	980>89	990>138	1000>204
1010>75	1020>12	1030>168	1040>142
1050>222	1060>122	1070>228	1080>222
1090>102	1100>27	1110>150	1120>113
1130>129	1140>91	1150>220	1160>243
1170>197	1180>205	1190>10	1200>141
1210>245	1220>179	1230>48	1240>111
1250>15	1260>40	1270>143	1280>153
1290>14	1300>57	1310>32	1320>239
1330>110	1340>121	1350>127	1360>70
1370>31	1380>194	1390>78	1400>152
1410>48	1420>57	1430>170	1440>175
1450>232	1460>189	1470>90	1480>171
1490>64	1500>8	1510>96	1520>226
1530>106	1540>11	1550>168	1560>10
1570>76	1580>229	1590>251	1600>255
1610>228	1620>5	1630>101	1640>156

MSX サウンドフォーラム

♯ ♪ a tempo ff

フォーラム塾長
よっちゃん

第10回

7月の最後、東京はひどい雨だった。明け方タクシーで家まで帰る途中、ほとんど前は見えないし、道路はいたるところで川のように濁流が流れ救急車が走り回っていた。奇妙な天候の夏でした。

規定部門：今月のお題「夏休み」

夏は終わった。残るのは思い出のみ、現実はきびしい。せめてこのサウンドフォーラムで夏休みをしのぶことにしよう(われながらうまい導入だ)。

まずは、今月デビューながら、規定・自由両方に採用されて、MSとなった石川県のろんぐTEAMクンの『やぐら太鼓』。

お盆ですね。夏祭り、ゆかたで踊りの輪に加われば、やぐらの上で太鼓(たいこ)がドドン、ドドドドン。

『やぐら太鼓』石川県・ろんぐTEAM

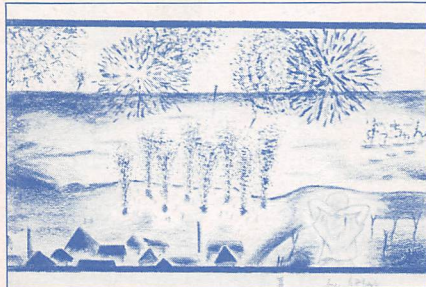
```
10 FORI=0TO5:READS:SOUND I,S*
10:NEXT:FORI=0TO38:READS:SOUN
D 8,16:SOUND 9,16:SOUND 10,16
:SOUND 12,20:SOUND 13,0:FORJ=
0TOS*10:NEXTJ,I
20 DATA 0,1,5,1,9,1,5,0,40,30
,25,21,17,13,11,9,8,7,7,6,6,6
,5,5,5,5,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
4,4,5,6,7,10,10,60,4,0
```

次は岡山県のA１クン(MSX2)の『梅雨』。ちょっと季節はずれかと思われましたが、例の豪雨のため採用されました。天候不順でスカッとしない夏だったな。

プログラムのほうは、音はSOUND文2つだけだが、ビジュアルがみごと。「STOPキーで小雨になる」というのは、ちょっとないんじゃないかと思うけど。

それにしても、このところビジュアルに訴えるものが多くなりました。

『梅雨』＊＊岡山県・A１

```
10 COLOR 15,0,0:SCREEN7:SETPA
GE0,1:CLS:PAINT(0,0),14
20 FORI=0TO99:CIRCLE(RND(1)*5
00,RND(1)*150+60),RND(1)*5+9,
RND(1)*8+6:LINE(RND(1)*500+6,
RND(1)*20)-STEP(-RND(1)*30+3,
RND(1)*100+80),RND(1)*8+6
30 NEXT:PUTSPRITE0,(0,208):SE
TPAGE1:SOUND8,15:SOUND7,1
40 A=13:FORI=6TO13:COLOR=(I,7
,7,7):COLOR=(A,5,5,5):A=I:NEX
T:GOTO40
```

↑岐阜県の竹中クン(M)。山下清的というか、ガロ的というか日本情緒があります。次作を待つ

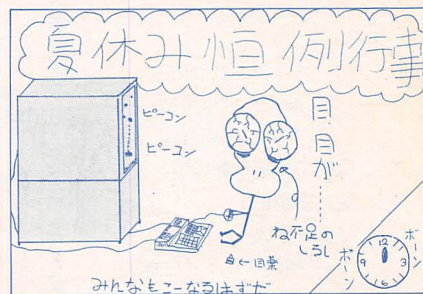
夏といえばやはり海。ありきたりの波の音を、ビジュアルでカバーしたのがこのMR.NORAクン(MSX2+)の『海』。プログラムとしては、8月号の中川クンの『タイムトンネル』の応用なのだが、ペイントの幅を変えてうまく波を表現している。ちょっと応用すると、いろいろな題材に使える技です。

ところでMR.NORAクン、イラストのタッチがおもしろいので、次作はペン書きで送ってちょうだい。

MR.NORAくんも晴れてMSX2+。次回からは、桜花MR.NORAと呼ぶことにしよう。

『海』＊＊大阪府・MR.NORA

```
10 COLOR 7,15,15:SCREEN7:COLO
R=(15,6,6,4):COLOR=(14,0,0,6)
20 FORI=1TO14:Y=210-I^2:FORX=
0TO500STEP100:CIRCLE(X,Y),50,
I,0,3.3,1-I/14.5:NEXT:PAINT(0
,0),I:NEXT
30 FORI=0TO13:READA:SOUNDI,A:
NEXT:FORI=0TO1000:NEXT
40 FORI=14TO1STEP-1:FORJ=7TO0
STEP-.9:COLOR=(I,J,J,6):NEXTJ
,I
50 FORI=1TO13:FORJ=7TO4STEP-1
:COLOR=(I,0,0,J):NEXT:FORJ=1T
O5:COLOR=(I,J,J,4):IFI>5THENC
OLOR=(I-5,6,6,4):NEXTJ,I:GOTO
40ELSENEXTJ,I
60 DATA0,,0,,,,12,32,16,6,13,
,63,14
```

↑新潟県の藤田クン(M)。あー、いかにもだな。怖いのは夜を過ぎ朝を過ぎ夕方になったときだ

↑タッチのあまりの違いのために上とセットで採用された京都府のうけけクン(M)のみごとな作品

応募規定 MSXサウンドフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く③プログラムはなるべく1行29字にして、すべて大文字でかく。④ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って『ファンダム内サウンドフォーラム』係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

自由部門：続々・わびさびの世界

今月は非常に短い作品が多い。手軽に楽しんでいただけると思います。なにしろ、最初の伊藤クン(M)の3行プログラムがいちばん長い。

そもそもこのページは短いプログラムを重視しているのでこれからもよろしく。

この『競馬』は、いちおうゲームになっているところが笑える。RUNして1～3のどれかを選ぶと、パカパカと馬が走って、あたったりはずれたりします。かわいい。

『競馬』東京都・伊藤直輝

```
10 SCREEN1
20 CLS:A$=INKEY$:PRINT"[1]-[3
]":IFA$<>""THENPRINT:PRINT"["
+A$+"]"ELSEB=INT(RND(1)*3)+1:
GOTO20
30 PLAY"V15SM5000":P$="O4L10C
FO5CL16R64CCCO4R32AR64AAA":PL
AYP$+"FAFC4":PLAYP$+"CCCF4":F
ORI=0TO100:PLAY"V15SM20C64":N
EXT:BEEP:IFVAL(A$)=BTHENPRINT
"あたり!!":BEEPELSEPRINT"はずれ*"
```

髪の毛の不自由な人には申しわけないが、ドラゴンくん(M)の作品は、たしかにピカリと光ります。うーん、ビジュアル攻勢のきつい昨今のサウンドフォーラムだな。COLOR文を使うやり方もすっかり一般化して、投稿のレベルは上がる一方です。ところで、前のプログラムの影響を受けないようにSOUND7の設定をしているのはいいですね。

『つるっパゲ!!』沖縄県・ドラゴンくん

```
10 CLS:COLOR15,1,1:KEYOFF:SOU
ND8,16:SOUND7,56:SOUND12,40:F
ORI=10TO23:SOUND0,I:SOUND13,0
:NEXT:FORI=0TO27:COLOR=(1,7,7
,7):COLOR=(1,0,0,0):NEXT
```

TAKE竹クン(MS)は、今回2本採用された。短いが、いずれもツボをついていてGOOD。『友法』とはUFOのことで、音がユーモラスなのに加え「UFOの音など、たいていの人はきいていないのだから、どんな音でもいいのだぁー//」というコメントが受けた。プログラムはSとMでエンベロープをいじっているだけ。

『友法』千葉県・TAKE竹

```
10 SOUND7,56
20 PLAY"O2L25S10M16A"
30 GOTO20
```

もう一作は『ハーモニカ』。題がこうでなければ意味がわからなかっただろう作品。ハーモニカを「プッ」とちょっと吹いてみた、ということです。ふふふ、たしかにこんな音がする。なにがリアルなのかというと、吹き方を知らないのでいくつかの音がまとめて出ちゃうところ。センスが光る新人、といっておこう。

『ハーモニカ』千葉県・TAKE竹

```
10 PLAY"S4M600B2","S4M700A","
S4M800D"
```

規定部門にも登場したろんぐTEAMクンの『障子』は、小さな音で聴くとよく似ている。コカコーラのコマーシャルに顕著に見られるように、まるでアメリカ人であるかのような昨今の若者ですが、行く風の音や障子の音、夏の花火に除夜の鐘と、「あー、日本人だな」とつくづく思う感性は共通なのだろうか。私、わりとこういうの好きです。

しつこいようだが、短いところもいい。

『障子』石川県・ろんぐTEAM

```
10 FORI=0TO10:SOUND6,I:SOUND7
,49:SOUND8,11:FORJ=0TO9:NEXTJ
,I:SOUND6,20:SOUND8,16:SOUND1
2,3:SOUND13,1
```

今回の自由部門でもっともハイ・レベルだと思ったのが白子クン(M)の「GAME WATCH」。そっくり。まあ、もとの音源がにたようなものだということが大きいのですが。さて、この作品を「障子」に続けてRUNすると前のSOUND7，49の影響でノイズ混じりになってしまいます。SOUND7，56を入れておいたほうがベター。

『GAME WATCH』滋賀県・白子雅之

```
1 PLAY"S14M106L64CDECDEDCDEFG
AR4."
2 IFRND(1)<.2THENPLAY"CEDR8."
ELSEPLAY"CR4"
3 GOTO2
```

このペンネームのせいで採用するかどうかさんざん迷ったのだが、打ちこみの丁稚(でっち)どんがうるうるしていたので思わずゆるしてしまったのが武六中2D18番クン(M)の「学校のチャイム」。休符(R)を少しずつ加えていってエコーを付ける、という常套(じょうとう)テクニックです。

ということで、チャイムが鳴って、自由部門はおひらき、おひらき。

『学校のチャイム』東京都・武六中2D18番

```
10 A$="L2O4BGAD1R1DABG1R2":B$
="V12R4"+A$:C$="V9R2"+A$:A$="
V15"+A$:FORI=1TO2:PLAYA$,B$,C
$:NEXT
```

今月の師範代Romi：こ、こんにちは(以下12月号のお題に続く)

『Romincle』(39ページ参照）で遊んだ塾長である。表示がきれいなのがいいですね。さて、師範代Romi、今月の職権はお題作成で、右の囲みに見るとおりの結果となった。まあ、可もなく不可もなく、ライト前のヒットというところでしょうか。来月号の使命はリード書きにする。リードとは、左ページのタイトルの「第○回」の下にある13文字×7行の文章のことだ。おごりたかぶらず、全国の読者善男善女たちを善導する文をよろしく。一発ギャグも可。

さて、今月の師範代、あいかわらず納得の作品を送ってくれます。しかし、テストの前日にこんなことしててだいじょうぶか？　だれも救ってはくれないぞ。

プログラムは、COPY文が新鮮。内容はなわとびで、題とは関係なし。音に関しては、もはやプロが裸足(はだし)で北極点まで到達している。そろそろ次世代も育つころだし、楽しみな今日このごろである。

『クイズ何の音でしょう』＊
兵庫県・お題Romi

```
10 COLOR15,4,4:SCREEN5:SETPAG
E,1:CLS:CIRCLE(100,100),60,,,
,2:CIRCLE(100,100),58,,,,2:SE
TPAGE,0:SOUND7,55
20 COPY(70,40)-(130,100),1TO(
100,40):FORI=0TO15:SOUND8,15-
I:SOUND6,15-I:NEXT:COPY(0,0)-
(60,60)TO(100,40):COPY(70,100
)-(130,160),1TO(100,100):FORI
=0TO15:SOUND8,15-I:SOUND6,I:N
EXT:COPY(0,0)-(60,60)TO(100,1
00):GOTO20
```

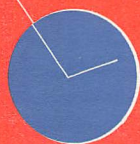
12月号のお題「一発ギャグ」

「真剣に検討した結果、12月号のお題は『一発ギャグ』に決定しました。一発ギャグこそ芸の神髄であり、すべての芸の集大成ともいえます(いえないいえない)。とりあえずRUNして笑わせれば勝ち、おもしろければ何でもOKOK。スパーンとツボを突いてくる作品を期待しています」(師範代Romi)

あー、しめ切りは9月30日、応募方法は左ページの欄外参照のこと。お題に即したイラスト、自由部門の投稿も募集中です。

得点システム

当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剥奪(はくだつ)もあるので心するように(塾長)。

FMパックとMSX2+のFM音源の演奏プログラムのページ。要♪です!

FM音楽館♪

◆楽評：よっちゃん

月を追うごとに人気を増しているこのコーナー、投稿作品の数がどんどん増えてきて、整理がたいへんです。レベルも高くなってきました。このままいくと、2ページではおさまらなくなるのではないかと心配している今日この頃、みなさまいかがおすごしでしょうか。さて、今回はちょうど適当な長さの作品が3つそろった。プログラムの長さはけっこう大きなポイントで、いい作品でもプログラムがあまりに長いとちょっとまずい。

やぐら太鼓

◉石川県・ろんぐTEAMの作品◉

ドンドンドン、ドドンガドンというお祭りふうのオリジナルはサウンドフォーラムにも登場したろんぐTEAMクンの作品。民謡風のメロディーやハーモニーが日本人の琴線をくすぐります。あー、浴衣にわたあめに金魚すくい。秋田のおばーちゃん元気?

さて、ドンドンドンという和太鼓の音をどうやって作っているのか調べてみると、データはC$で、これをC、D、Eと3つのチャンネルで鳴らしている。ふむふむ。音色は18番の「太鼓」をO3、4、5と3オクターブ重ねているわけです。これで和太鼓特有の音程のはっきりしないドボーンとした感じが出ているのだ。

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="C#2A#8G#A#G#8F#8D#4F#8D#F#C#2"
30 A2$="C#2A#8G#A#>C#8D#8C#4<A#8>C#<A#G#
2"
40 A3$=">C#8<A#>C#<A#8G#A#G#8F#G#{D#G#F#
}8D#C#D#1":A4$=">D#2C#4D#4<A#4.G#F#D#2"
50 A5$="F#2G#4A#4G#4.A#>C#<A#2"
60 A6$="F#4F#8G#8D#4D#8F#8D#1"
70 A7$="Q6R2R8GGGR16GR2R8.GGGR16GR16Q8"
80 B1$="D#4.F#G#D#4.F#G#A#4.G#F#C#4.D#F#
"
90 B2$="F#4.G#A#F#4.G#A#>C#4.<A#G#C#4.D#
F#"
100 B3$="F#4.F#G#F#4.F#G#A#4.G#A#D#2"
110 B4$="L8G#4F#G#G#4F#G#>C#4<F#G#G#4F#G
#":B5$="D#4D#F#D#4D#F#A#4D#F#D#4D#F#"
120 B6$="LD#D#G#F#F#2L16"
130 C$="GGGR4G8G8R8G8G8"
140 R$="R2R8CH16CH16CH16R16CH8":R$=R$+R$
150 PLAY#2,"@3V15T130L1606","@3V11T130L1
605","@18V15T130LO3","@18V15T130LO","@18
V15T130LO5","@12V11T130L1605","V13T130"
160 PLAY#2,"" ,"" ,C$,C$,C$,"" ,R$
170 FOR I=0 TO 1
180 PLAY#2,A1$,B1$,C$,C$,C$,"" ,R$
190 PLAY#2,A2$,B2$,C$,C$,C$,"" ,R$
200 PLAY#2,A1$,B1$,C$,C$,C$,"" ,R$
210 PLAY#2,A3$,B3$,C$,C$,C$,"" ,R$
220 NEXT
230 PLAY#2,A4$,B4$,C$,C$,C$,A4$,R$
240 PLAY#2,A5$,B5$,C$,C$,C$,A5$,R$
250 PLAY#2,A4$,B4$,C$,C$,C$,A4$,R$
260 PLAY#2,A6$,B6$,C$,C$,C$,A6$,R$
270 PLAY#2,"" ,"" ,C$,C$,C$,A7$,R$
280 PLAY#2,"" ,"" ,C$,C$,C$,A7$,R$
290 GOTO 170
```

FMホコラ

◉宮城県・千葉甚宏の作品◉

ホコラという題名の意味をいまいち図りかねている私ですがプログラムのほうは文句なしに傑作です。アイデア賞といいましょうか。

ランダムに音色を決めて流れてくるメロディも妙なのだが、このプログラム、F1~F7までのキーを押すと、リズムが変わるのだ。入力したファンクションキーの番号によって読みこむ文字列(D$(0)~D$(6))を切り換え、伴奏のリズムが変わるという仕組み。ちなみに、メロディが妙なのは、行50の「TRANSPOSE9000」が効いています。

なんだかよくわかんないけどとても不思議なイメージのわく作品です。

```
10 CALL MUSIC(1,0,2,2,2)
20 A=INT(RND(TIME)*20)
30 B=INT(RND(TIME)*60)
40 C=INT(RND(TIME)*60)
50  _ TRANSPOSE( 9000)
60 ON KEY GOSUB330,340,350,360,370,380,3
90
61 FOR K=1 TO 7 :KEY(K) ON:NEXT
70 A$="@=A;T255": B$="@=B;T255":C$="@=C;
T255":D$="T255"
80 A0$="v15L8EEDCDDOBBO5COBAGAAV11A"
90 B0$="v10L8AAAAGGGGFFFFEEEE"
100 C0$="v10 L8FFFFEEEEDDDDDDCC"
110 A1$="V12AAGFGGFGEEEEEV11EV12BBO5"
120 B1$="DDDDCCCCO3BBBBBBBB"
130 C1$="O3BBBBAAAAAAG+F+G+G+G+G+"
```

```
140 A2$="CC16V9C16V12CCDCOBABO5CDEDDCOB"
150 B2$="OFFFFF+F+F+F+GGGGF+F+F+F+"
160 C2$="ODDDDD+D+D+D+EEEED+D+D+D+"
170 A3$="AABO5COBAGAEEEEEV11EV12BB"
180 B3$="FFFFEEE-E-DCO3BAG+G+G+G+"
190 C3$="DDDDC+C+CCO3BAG+F+EEEE"
200 D$(0) ="MH4SC8CS8HM4SC8CS8HM4SC8CS8C
S8"
210 D$(1)= "SCB4HB8HB8SC4CSB4SCB4HB8HB8S
C4CSB4"
220 D$(2)= "CS4HM4SC4HM4CS4HM4SC4HM4"
230 D$(3)= "BHM4CS4SCH2BHM4CS4SCH2"
240 D$(4)= "MH8HM8HM8MH8CS2HM8HM8HM8HM8C
S2"
250 D$(5)="CS4CS4HM8HM8HM4CS4CS4HM8HM8HM
4"
260 D$(6)="SM4SM4CH8CH8CH4MS4HC8CH8CS2"
270 PLAY #3, A $,B $,C $,D$
280 PLAY #3, A0$,B0$,C0$,D$(I)
290 PLAY #3, A1$,B1$,C1$,D$(I)
300 PLAY #3, A2$,B2$,C2$,D$(I)
310 PLAY #3, A3$,B3$,C3$,D$(I)
320 GOTO 20
330 I=0:RETURN
340 I=1:RETURN
350 I=2:RETURN
360 I=3:RETURN
370 I=4:RETURN
380 I=5:RETURN
390 I=6:RETURN
```

JAKILIKA

●滋賀県・福島道宏の作品●

これまた題名が謎を呼ぶ福島クンの「JAKILIKA」。ジャカルタは「JAKARTA」だし、うーん、なんだろうね。プログラムは、3拍子が最後に変拍子ふうになって盛り上がる短めのちょっとエキゾチックな曲。ループがかかっていて、ほっておくと何回でもくり返して演奏しているのだが、スペースキーを押すとストップします。

福島クンはディスクに10曲オリジナルをセーブして送ってきてくれたのだが、そのなかでもこの曲は妙に印象に残って、何回も聴きたくなる麻薬的効果を持っていた。

あー、今回はなかなかユニークな作品が集まってよかった。このノリでCDを紹介しよう。

```
10  'MUSIC"JAKILIKA"89/06/27 BY CHATRU
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
30 CLEAR500:CALL TEMPER(9):DEFINTA-Z
40 DIM A$(41):ON STRIG GOSUB 510
50 READ A$(I):IF A$(I)="END" THEN 60 ELS
E I=I+1:GOTO 50
60 STRIG(0) ON:RESTORE 510
70 READ A,B,C,D,E,F:IF A=40 THEN RESTORE
510:GOTO 70
80 PLAY #2,A$(A),A$(B),A$(C),A$(D),A$(E)
,A$(F):GOTO 70
90 '
100 DATA  R1.
110 DATA     T162V14O5L8@26
120 DATA >A<E2D8.R16D4.R4
130 DATA >A<E2>A<E2>A<E
140 DATA >AR2AAAA2<
150 DATA V13>>AA4R<<<C4E4D4>A
160 DATA <C4E4D4>A>A<<C4E4F4>A>A
170 DATA <<D4E4G4>A>A<<E4G4>A4A>A
180 DATA A4A4RAAA1
190 DATA     T162V14O4L8@23
200 DATA R4.<C>AAAAGFCR8
210 DATA R2.AAA2
220 DATA V12R2R8 AA4AA4R8
230 DATA AA4ARCCAA4ARCC
240 DATA AA4ARFFAA4AA4AA
250 DATA A4A4CCFFA1
260 DATA     T162V12O6L16@14
270 DATA >A8<R1AGFEDC
280 DATA >A8R<AGFE>A8R<AGFE>A8A8<@16
290 DATA V14A1.
300 DATA     T162V10O5L8@24
310 DATA A4.A4.A4.AFA
320 DATA V11D4.D4.D4.DDC
330 DATA V12D4D4D4D4D2V13
340 DATA R2.CDE16R8.FG
350 DATA A2.CDE16R8.FG
360 DATA AGF16R8.EDCDE16R8.FG
370 DATA V14A4.A4AC16R8.G4.G4GA16R8.
380 DATA A4.A4AA4G4A4GAB>F
390 DATA E4D4<AAA4>V15E1
400 DATA     T162V11@A14
410 DATA S!4H8H8C8C8S!4H8H8C8C8
420 DATA S!8S!8H8H8C8C8S!8S!8H8H8C8C8
430 DATA S!8M8M8MH16H16S!8M8M8MH16H16
440 DATA R4H8H8HC8HC8S!4B8B8M8M8
450 DATA B!4H8H8C8C8M!4H8H8C8C8
460 DATA B!8B!8H8H16H16S!8S!8H8H16H16 M!
8M!8C8C16C16M!8M!8C8C16C16
470 DATA B!8B!8H8H16H16S!8S!8H8H16H16 M!
8M!8C16C16CS16CS16M!8M!8C16C16CS16CS16
480 DATA M16M16M16M!16S16S16S16S!16H8H8H
8H8C!2H16H16H16H16H16H16S!B!H!C!2
490 DATA     T162V10O6L8@24
500 DATA END
510 DATA  1, 9,16,20,39,30
520 DATA  2,10,17,21,21,31
530 DATA  2,10,17,21,21,31
540 DATA  3,10,18,22,22,32
550 DATA  4,11, 4,23,23,33
560 DATA  0, 0,19,24,24,34
570 DATA  5,12,19,25,25,35
580 DATA  5,12,19,26,26,35
590 DATA  6,13,19,27,27,36
600 DATA  7,14,19,28,28,37
610 DATA  8,15, 8,29,29,38
620 DATA  0, 0, 0, 0, 0, 0
630 DATA 40,40,40,40,40,40
```

急に思いついたから今月のおすすめCD!

『やぐら太鼓』のなつかしさ、『FMホコラ』の妙なセンスが気になる人たちは、平沢進のソロアルバム『時空の水』(ポリドールから9月1日発売)を聴きなさい。ガキのバンドブームからはほど遠く、音楽とテクノの真実がここにある。FM音源でのオリジナルプログラム作りにも参考になります。

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

FAN STRATEGY

ファンストラテジー

7月に戦国群雄伝が発売されてからというもの、ストラテジーの情報受け付け箱は戦国群雄伝に占拠されてしまった。これって、トレンドってやつなのかなぁ。と読者の波に乗って戦国群雄伝特集だ!

情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。戦略や作戦といった硬派なものからヒマネタまで、手広く受け付けています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には欄外のような数種類の特典があります。

信長の野望・戦国群雄伝
(MSX2/2+版)
兵糧攻めならぬ兵力攻め

①2か国以上持っている大名の本国に攻めこんで、大名を退却させないようにして勝つ。②捕らえた大名を殺さずに逃がす。

その大名は他の自国に逃げこむので、できるだけ早く攻めこむと、大名の兵力が0なので戦わずして勝ってしまう。

(by今川義元・佐賀県)

攻められたとき兵力0の武将は出陣できず、とくに大名や城主の兵力が0なら戦わずして負けてしまうというルールを利用したものだが、問題が2つある。

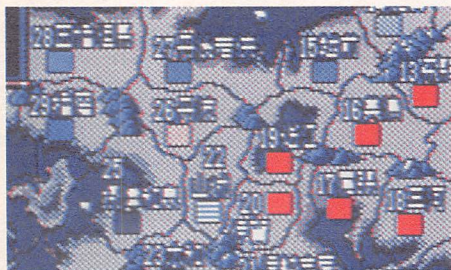
第1に、大名を退却させないようにする、つまり大名の兵力を0にするというのがとても難しい。この欠点は、ほとんどこの投稿をボツにしてしまいかねないほど大きなものだ。

ただ、夜襲一撃で大名を捕らえることができるほど敵兵力が小さければ、うまいテクニックがあるので紹介しよう。

左下すみにある写真を見てほしい。敵大名の兵力は12、その左の鉄砲隊の兵力は2で、味方兵力は足軽隊が100、騎馬隊が95だ。このくらい兵力差があると、夜襲をねらったとたんに敵大名は城を捨てて逃げだしてしまう。しかし、写真の状態では敵鉄砲隊が楯(たて)になっているため、足軽隊はもちろん、騎馬隊も直接大名に夜襲をかけることができない。そのせいで敵大名は安心して逃げ出さないのだ。

そこで、夜になったらまず足軽隊でじゃまな鉄砲隊に夜襲をかけて全滅させてしまう。これで騎馬隊が大名に夜襲をかけられるようになったので、大名の部隊を全滅させることができるというわけだ。

注意点は、昼に待機すると機動力が増えてしまうので、それを考慮しておかないと大名が逃げ出してしまうということと、2人の武将で攻める場合は、楯になる敵を攻めるほうの武将を総大将としなければならないということだ。

じつは、この作戦については、味方の武将を楯にするという投稿があったのだが、楯にする武将の兵力をいくらにすればいいかがかなり微妙な問題だということ、また、楯にする武将は全滅の危険があるから総大将にはしたくないし、総大将にしないなら総大将として余分な武将を連れていかなけ

↑朝倉義景は27国と15国を持ち27国にいるので、19国からこれを攻める

↑そこで、まず敵鉄砲隊に夜襲をかけて全滅させる

↑左の2人の武将が味方。敵鉄砲隊がいる限り義景に夜襲をかけることはできないので、敵は退却もしないし、逃げもしない

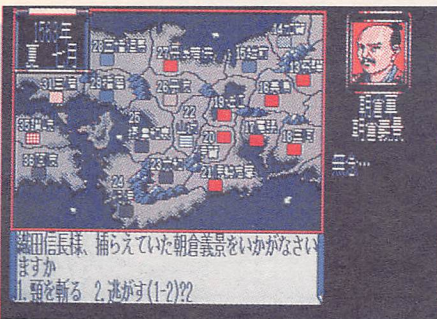
↑鉄砲隊がいなくなれば、城にいる義景に対して騎馬隊が夜襲をかけられる

↑この戦術によって、大名を兵力0にして捕らえることができる。ここからが本論だ

FAN STRATEGYでは採用された情報を送ってくれた方に、①当社規定の原稿料、②好きなゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。今月号では、佐賀県の今川クン、大阪府のゲームほしいクンの両人にテレカをさしあげます(ここのところ、プレゼントの審査が厳しいような気もする)。ちょいネタ伝言板のほうは④です。

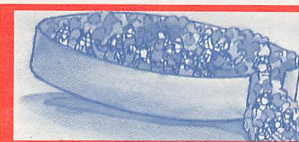
⊃兵力0の義景を、殺さずに逃がすのがポイント。何のためかというと……

↑兵力1以上で義景の逃げこんだ15国を攻めようとすると、軍師は勝ち目がないというが……

⊂大名の兵力が0だと、なぜか戦わずして勝ってしまう。ふたたび捕らえた義景を斬る

ばならないのでボツにした。

さて、本論の兵力攻めにもどって、第2の欠点は、敵大名が逃げこんだ国をほかの国に横取りされやすいということだ。これは、横取りした国の兵力が分割されて攻めやすくなると思えば気にするほどではないだろう。

意図的に行なうには条件が厳しすぎる作戦だが、要は大名を兵力0にして捕らえたとき、その大名の領国が残っていたら逃がすといいということだ。

なお、レベル1で試した。

信長の野望・戦国群雄伝
(MSX2/2＋版)
群雄伝版欠囲戦法

①兵士を全員に1以上配分する。
②兵糧を兵士数と同じにする(兵士数未満でも可)。
③金と兵糧を全部持って、全員で1か国しか持たない国を攻める。
④敵が退却するまで戦う。
⑤敵は自分がもといた国に退却するが、そこには兵糧がないので攻めこめば戦わずに勝てる。

(byゲームほしい・大阪府)

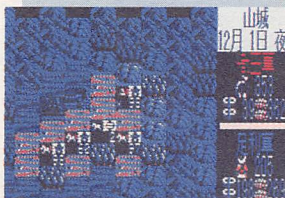
兵力的に勝ちが見えているような戦において、敵を押し包んで攻めると逃げ道のない敵は必死の抵抗を試みる。そのため、味方にも相当の被害が出るが、逃げ道を残しておいて攻めれば楽に勝てるという兵法。

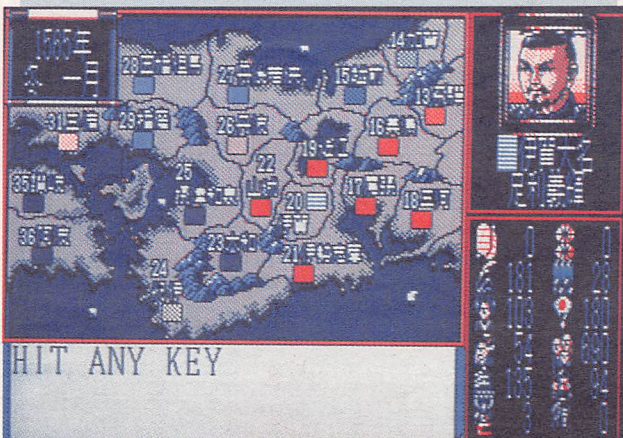
〈全国版〉の欠囲戦法は、今や伝説となった「葦名盛氏奮戦記」に登場するが、その名にふさわしいか、やや疑問があった。先月号の三国志やこの投稿こそ欠囲戦法の名にふさわしいだろう。ただし、罠つき欠囲戦法といった趣があるが……。

レベル5で試したが、この戦法もほかの国に横取りされる可能性が高いので、空白地にする国のまわりは味方で固めておくほうがいいだろう。また、敵を早く退却させるためには、できる限り大名だけを攻めたてるといい。もちろん夜襲以外の攻撃は使わない。

⊂隣接敵国が一か国しかない20国から22国を攻める。そうでないと20国をとられる可能性のある作戦なのだ

↓戦いに参加できない武将は他国へ移動させ、兵糧を兵数以下にする

⊂これが初期配置。夜なので、この写真から残っている武将の位置を推測してほしい

↑夜襲以外はやらない。大名以外に対する攻撃は最少限におさえるのが早く退却させるためのコツだ

↑大名の周辺が武将数くらい空いたら大名に集中的に夜襲をかける

↑まえの写真の直後、足利義輝は思惑どおり金も兵糧も0の20国へ逃げた

ちょいネタ伝言板

★本能寺の変を起こしたあと、光秀は大名になり、彼にしたがっていた武将たちは全員光秀の部下になります。そこで、秀吉や(黒田)官兵衛をわざと光秀配下にするなどというむごいこともできます。でも、光秀のところにほかの武将をおかないようにすると、光秀はひとりで攻めてくるので、1か月間逃げまわれば勝ってしまい、光秀は野に下るといった大ボケなこともできます。(by宇藤智弘・静岡県)

●不思議なこともあるものだ。でも戦略じゃないね(編)

★攻められて勝てそうもないとき、籠城戦にして門のすぐ内側にひとり配置し、敵が隣りにきたら1歩逃げるというのをくり返せば時間がかせげる。相模、紀伊ならこれだけで守れる。(by三野良・奈良県)

★文化度と教育効果の関係

文化度	1〜249	250〜349	350以上
教育効果	1	2	3

(byペンネームをシブサワ・コウと書いてきたオチャメ・兵庫県)

★領国が複数になったとき、隣接敵国の多い自国の兵・金・米をすべて引き上げ空白地にする。どこかの国がそれを取るが兵力が分散されるので攻めやすくなる。(by打倒北条氏康・福岡県)

月よりダンゴの季節にはおいしい話を楽しもう!

チャットで気があった人と、もっといろんなことを話してみたい……というチャンネル0の魅力とは?

しゃべるより語り合いたい

先月号で紹介したチャットは、いろんな人が参加してワイワイおしゃべりするというコーナーだった。そのチャットで、ある共通のテーマでもっと話をしてみたいと思うことがよくある。「きのう○○という映画を見てきた……」と誰かが書くと、「ぼくも見たよ。そういえばあの監督の別の作品で……」と途端に話のハナが咲く。そこで、登場したのがチャンネル0。いろんなテーマごとの1時間の番組形式になっている。あるテーマにしぼって、メールを募集する。そのあとでパーソナリティの人がメールをまとめてコメントをつけて編集するのだ。けっこうつっこんだことが話せるので、メールを送るのも楽しいし、読むだけでも意外な発見があって興味深い。短いエッセイの集まった感じだ。

右に紹介しているのが、8月3日(木)の夜11時からのチャンネル0。番組名は『よっといで映画評論家』で、パーソナリティはりえぴさん。今回は映画のなかでもファンタジーものがテーマだ。最初に『ラビリンス』の話。そして『ダーククリスタル』『ネバーエンディングストーリー』、最後に『不思議の国のアリス』。

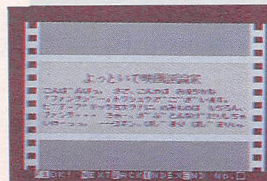
いまはジャンル別のテーマだけど、つっこんで話しているうちに恋愛や人生について語り合うようになるに違いない。そのほうがもっと楽しいもんね。

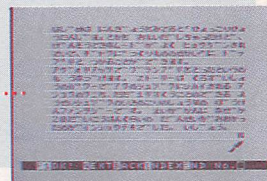
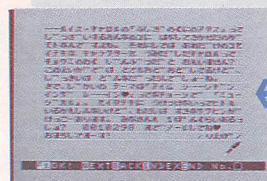
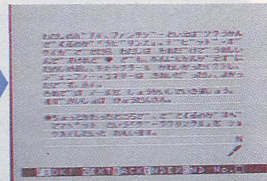
遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

日付	イベント
9/11	●『うさぎと月夜を愛でる俳句チャット』 中秋の夜、名月を味わいながら俳句のワザを競うチャットイベント。当日の夜、はたして全国的に晴れるかな。当然のことながら、雲っても雨が降っても決行!
9/14 19 26 10/3	●『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦 毎週火曜日、夜9時スタート。5週勝ち抜いたチャンピオンにはオリジナルフォーマット(自分専用のボード用便せん)をプレゼント。燃料やエンジンの調子をみながら走行しないと、リタイアなんてことになりかねない。みんなの腕も最近あがっているので、完走するだけではだめ。そこのところがいわば勝つためのコツだ。ジョイスティックさばきがいいだけではチャンピオンにはなれないぞ。
9/20	●『OFファクトリー』スタート 現在100種類ちかくもあるOF(オリジナルフォーマット)の紹介と、その入手方法を解説した新コーナー。OFを持っている人の個性がにじみ出ていて、見ているだけで楽しい。静岡に住んでるからみかんの絵だったり、車が好きだから車の絵だったり、それはそれはいろいろ。必見の価値あり!

チャンネル0(ゼロ) 木曜23時

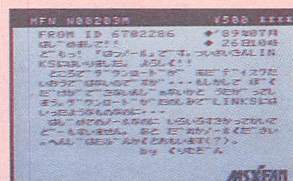
↓ファンタジー映画について語り合おうというわけなのだ

↓『ラビリンス』に始まって、つぎは『ダーククリスタル』

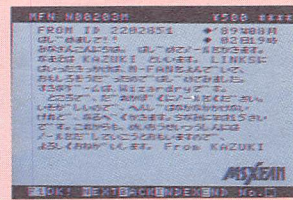
↑すこしまえの映画だから見た人は少ないだろうな

↑と、いろいろメールを紹介して最後はアリスでしめくくる

MSX・FAN・NET

いろんなきっかけでリンクスに参加するようになった人。Mファンのめいおう星通信にようこそ。ファンダムのディスクでのダウンロードもやっと実現。今後ともよろしくね。

↑パソコン通信にもいろんな楽しみ方がある。キミのはどんなかな

↑プレゼントが当たったとはラッキー。大事にしてくださいね

↑キミがメールを書いたすぐあとにディスク対応に。よろしく!

↑たかつき中学とは大阪の高槻にある中学校なのでしょうか?

↑ウィザードリィは一生遊べる不思議なゲームですよね!

THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 ナショナルビル2F 日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

激ペナ2大会〈全国版〉応募用紙

〒105 東京都港区新橋4－10－7TIM MSX・FAN編集部「激ペナ2大会〈全国版〉実行委員会」…… これが読者の作ったチームを観戦モードで対戦させる激ペナ2大会〈全国版〉出場チームのあて先だ。つぎのことに注意して、9月20日までに(必着)応募用紙を送ってほしい。

①下の応募用紙をかならず使う(書類選考あり)。②チーム名はアルファベット10文字以内、選手名はひらがな6文字以内。③投法は右上、右下、左上、左下の4種、打法は右、左から選ぶ。④チームカラーはA～Zまでの26色から選ぶ、93ページ参照。⑤右の表を見て球速、スタミナ、変化球(カーブ、シュート、フォーク)、打率、HR、走力の各パラメータを設定する。選手のパラメータは最低値と最高値の範囲内で設定。また、各選手のパラメータの合計が合計値をこえてはいけない。

パラメータ	最低値	最高値	合計値
球速	80	159	800
スタミナ	0	99	350
変化球	0	9	35
打率	0.150	0.399	2.100
HR	0	59	250
走力	0	99	600

キリトリセン

プロフィール

フリガナ / 氏名		年齢		性別	
フリガナ / 住所	☎ (　　)				
尊敬する人物		血液型		星座	
資格・免許					
好きな食べ物		しゅみ			
好きな言葉		好きなタレント			
何かおもしろいことを書く					

37mm(h)×37mm(w)
本人の写真またはイラストを貼付

チーム名とウリ		チームカラー	

投手

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	1							
	2							
	3							
	4							
リリーフ	5							
	6							

打者

	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1						8					
2						9					
3						10					
4						11					
5						12					
6						13					
7						14					

掲載ソフト36本のプレゼントつき! 読者アンケート

●8月号の当選者発表は62ページからの欄外で発表しています。

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で36名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは9月30日必着。当選者の発表は11月8日発売の本誌12月号の欄外でおこないます。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦MSX2+ ⑧持っていない

2 今後、MSX2+を買う予定はありますか(1で⑦以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない
⑩ハンディプリンタ ⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系(PC-286も含む) ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨ゲームボーイ ⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 持っているものにすべて丸をつけてください。
①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FMパック ⑤どれも持っていない

14 学校や職場など、あなたの身近なところにパソコンのクラブやサークル(たんなる友だちの集まりの会ではなく、きちんと活動をしていると思われるところ)はありますか。
①はい ②いいえ

15 14ではいと答えた人で、実際にクラブに所属して活動をしていますか。
①はい ②いいえ

16 14でいいえと答えた人で、もしあったら参加してみたいと思いますか。
①はい ②いいえ

17 15ではいと答えた人で、あなたの所属しているクラブの人数はどのくらいですか。
①10人以下 ②11〜30人 ③31〜60人 ④61人以上 ⑤その他(具体的人数)

18 15ではいと答えた人で、あなたの所属しているクラブの活動はどのようなものですか。いくつでも○をつけてください。
①ゲームの情報交換 ②プログラムの勉強会 ③協力してゲームの制作 ④市販ゲームのプレイ ⑤ビジネス用やツールなどの市販ソフトの研究 ⑥個人別にゲームやプログラムの制作 ⑦ゲーム大会 ⑧会報の制作 ⑨ハードの研究 ⑩合宿 ⑪他クラブとの交流会 ⑫講習会 ⑬パソコン通信 ⑭海外ハードの研究 ⑮研究発表 ⑯クラブ対抗のプログラムコンテストへの参加 ⑰その他(具体的に記入)

19 15、あるいは16ではいと答えた人で、あなたの所属しているクラブで、現在はやっていないが、今後やってみたい活動は何ですか。17の番号で2つまで答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名	
1	クリムゾンII	8
2	水滸伝(サウンドなし・ディスク版)	14
3	夢幻戦士ヴァリスII	18
4	激突ペナントレース2	94
5	ファイアーホーク	100
6	A列車で行こう	102
7	シルヴィアーナ	103
8	やじうまペナントレース	104
9	神の聖都	105
10	ガウディ	106
11	ぴんきぃ・ぽんきぃ	107
12	ディスクステーション秋号	108

〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	〈FAN SCOOP〉イースIII
3	〈FAN ATTACK〉クリムゾンII
4	〈FAN ATTACK〉水滸伝
5	〈FAN ATTACK〉夢幻戦士ヴァリスII
6	ゲーム十字軍
7	BASICピクニック
8	FFB
9	〈ファンダム〉ゲームプログラム
10	〈ファンダム〉はじめてのファンダム
11	〈ファンダム〉EDファンダム
12	〈ファンダム〉MSXサウンドフォーラム
13	FM音楽館
14	FAN STRATEGY
15	LINKS INFORMATION PAGE
16	〈Mini ATTACK〉信長の野望・戦国群雄伝
17	〈Mini ATTACK〉激突ペナントレース2
18	記憶のラビリンス
19	〈FAN NEWS〉ファイアーホーク
20	〈FAN NEWS〉A列車で行こう
21	〈FAN NEWS〉シルヴィアーナ
22	〈FAN NEWS〉やじうまペナントレース
23	〈FAN NEWS〉神の聖都
24	〈FAN NEWS〉ガウディ
25	〈FAN NEWS〉ぴんきぃ・ぽんきぃ
26	DSfan
27	スーパーデータ学
28	ON SALE
29	COMING SOON
30	FAN CLIP

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	㊙ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	㊙PCエンジン

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	アークス
2	R-TYPE(アールタイプ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アグニの石
5	アークティック
6	アレスタ
7	アンジェラス
8	アンデッドライン
9	イース
10	イースII
11	イースIII
12	ウィザードリィ
13	エグザイル2
14	A列車で行こう
15	F-1スピリット
16	F-1スピリット3Dスペシャル
17	王家の谷・エルギーザの封印
18	ガウディ
19	カオスエンジェルズ
20	神の聖都
21	ガリウスの迷宮
22	ガルフストリーム
23	ガンシップ
24	ぎゅわんぶらあ自己中心派
25	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
26	銀河
27	銀河英雄伝説
28	グラディウス2
29	クリムゾン
30	クリムゾンII
31	激突ペナントレース2
32	ゴーファーの野望〜エピソードII〜
33	サーク
34	サイオブレード
35	ザナドゥ
36	沙羅曼蛇
37	三国志
38	THEプロ野球激突ペナントレース
39	時空の花嫁
40	シャロム
41	シュバルツシルト
42	シルヴィアーナ
43	水滸伝
44	スナッチャー
45	スーパー大戦略
46	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜
47	大戦略
48	T&Eマガジンディスクスペシャル各号
49	ディスクステーション各号
50	ディスクパック2
51	D.C.コネクション
52	天使たちの午後III
53	ドラゴンクエストII
54	ドラゴンスピリット
55	信長の野望<全国版>
56	信長の野望・戦国群雄伝
57	ハイドライド3
58	ハイディフォス
59	パロディウス
60	美少女コントロール
61	ぴんきぃ・ぽんきぃ
62	ファイナルファンタジー
63	ファイアーホーク(テグザー2)
64	プロ野球ファミリースタジアム
65	ポッキー
66	マイト・アンド・マジック
67	マイト・アンド・マジック2
68	マスター・オブ・モンスターズ
69	ミッドガルツ
70	夢幻戦士ヴァリスII
71	やじうまペナントレース
72	めぞん一刻・完結篇
73	ラスト・ハルマゲドン
74	レイドック2〜LAST ATTACK〜
75	ロードス島戦記

※14〜19の質問はパソコンクラブの実際の活動や今後について考えるためのアンケートです。詳しいことは109ページの『スーパーデータ学』を参照してください。

（キリトリ線）

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

★★★★★★★★★★★★★★★★★

J.B.HAROLD 3

D.C. CONNECTION

Washington D.C., the center of the huge power which moved the world.
The district remains silent though it is field.
with ugly aspiration and power struggle in reality.
In the corner is Arlington Cemetery where many many soldiers were buried,
and J.B. Harold was standing there. The murder case has begun again.

リバティタウン警察署長ウォルター・エドワーズが、ワシントンD.C.への出張中に、
何者かの手で射殺された 現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前
所持していたはずの連邦警察の秘密捜査書類は、姿を消していた
そして数日――― 犯人として市警に逮捕されたのは、
事もあろうに彼の息子・フレデリックだった…… 事件の経緯に不審を抱いた
リバティタウン警察はJ.B.ハロルドを派遣、真相究明に乗り出す
スキャンダラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影――― 超大国のかげりを感じながら謎を
追うJ.B.の胸に、この街で過ごした青春への複雑な思いが交錯する アメリカの中枢都市・
ワシントンを舞台に繰り広げる本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成

すべては、一発の銃声から始まった。

ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場!

J.B.ハロルド事件簿#3

D.C.コネクション

愛と死の迷路

新発売

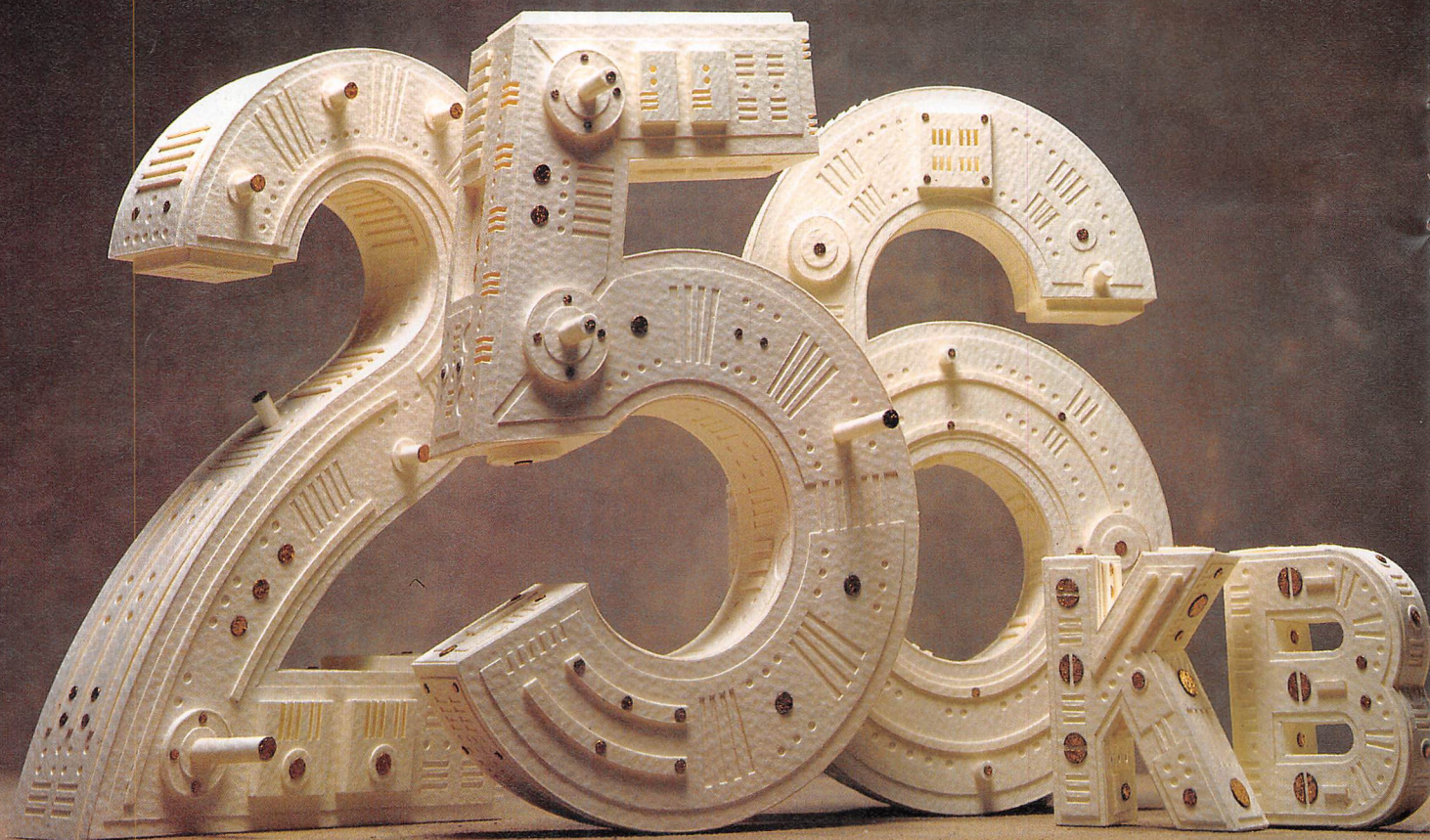
MSX2 MSX2+

■ゲームディスク3枚組
※J.B.デジタルインデックスは付いておりません。
■マウス、キーボード、ジョイスティック、ジョイパッド対応
■漢字ROMが必要です。
■FM音源対応(全18曲)
■自然画のワシントン風景コレクション入り
標準価格8,800円(税別)

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00~17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)
●リバーヒルソフトでは、ただいま開発スタッフを募集しています。詳しくは、人事担当 城内までご連絡下さい。

RIVERHILL SOFT

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

頼もしい底力があります、DOS2。

256KB

これからは、MSXで漢字対応プログラムまで開発できる。

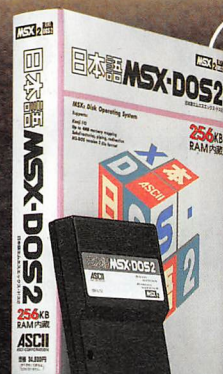
日本語MSX-DOS2は、完全に日本語に対応。BASICで漢字対応のゲームやデータベースプログラムなどを作るのも夢ではありません。また、RAM内蔵カートリッジには256KBのメモリを搭載していますので、RAMディスクの容量はなんと160KB。※ MSX-DOS2 TOOLSの漢字エディタ(KID)を入れても130KBの余裕があります。残りのRAMディスクをどう使うかは、あなた次第。MSX-DOS2 TOOLSのコマンドを入れたり、MSX-C ver.1.2でC言語プログラミングしたりすることも可能です。この日本語MSX-DOS2の登場で、MSXの世界はますます広がっていきます。

※RAMディスクの容量は本体のRAM容量によって変わります。詳しくは「日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵」のパッケージをご覧ください。

MSXのための最新オペレーティングシステム。漢字が使え、大容量メモリをサポート[ニホンゴ エムエスエックス ドス2]

日本語MSX-DOS2

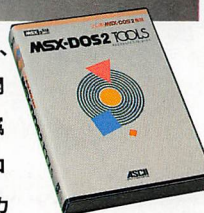
■ 日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵 価格34,800円(送料1,000円) ●256KB RAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ●マニュアル一式 ●MSX2専用

■ 日本語MSX-DOS2 価格24,800円(送料1,000円)●ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル一式●RAM128KB以上搭載のMSX2専用、対応機種(ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-4600F、FS-5000F2、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS 604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256)

DOS2専用の新PDTシリーズ、ついに登場。

MSXを使ってプログラムを作成するための開発支援ソフト、PDT（プロフェッショナル ディベロップメント ツール）にも、DOS2専用の新シリーズが登場しました。このシリーズがあれば、さらに高度なプログラミングが可能です。日本語MSX-DOS2の威力をフルに活かして挑戦してください。

新ＰＤＴシリーズ

アセンブラでのプログラミングを実現するユーティリティソフトウェア

MSX-DOS2 TOOLSは、日本語MSX-DOS2の持つ機能を活かし、アセンブラでのプログラミングを可能にします。特長/①プログラムの開発を側面から支えるTOOLコマンド（COMMAND2.COMやDOS2付属のユーティリティを除くコマンド23本と新たにRS-232Cコントロールのコマンド2本の計25本から構成）②高速漢字エディタ③アセンブラ、リンカ

MSX-DOS2 TOOLS

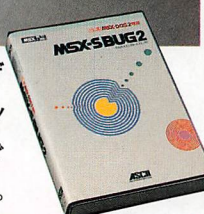
［エムエスエックス ドス2 ツールズ］

価格14,800円（送料1,000円）

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）■マニュアル一式■MSX2、日本語MSX-DOS2専用 ※MSX-DOS2 TOOLSをご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2が必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

大規模プログラムにも対応できるシンボリックデバッガ

MSX-S BUG2は、日本語MSX-DOS2上で動作するシンボリックデバッガです。漢字や階層ディレクトリのサポートはもちろんのこと、デバッガ本体をDOS2のマッパーメモリ上に置くことにより、従来のS BUGでは対応できなかった大きなプログラムをデバッグできるようになりました。

MSX-S BUG2

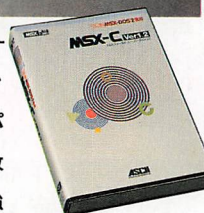
［エムエスエックス エス バグ2］

価格19,800円（送料1,000円）

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）■マニュアル一式■MSX2 ※MSX-S BUG2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

漢字のサポートが可能になったC言語コンパイラ

MSX-C ver.1.2は、日本語MSX-DOS2上で動作し、ザイログニーモニックのアセンブラソースファイルを出力する2パス形式のC言語コンパイラ。特長/①漢字をサポート②階層ディレクトリをサポートし、コンパイルに必要なインクルードファイルが存在するディレクトリを環境変数で指定可能③標準ライブラリ関数を、従来の66個から102個に増強

MSX-C Ver.1.2

［エムエスエックス シー バージョン.1.2］

価格19,800円（送料1,000円）

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）■マニュアル一式■MSX2、日本語MSX-DOS2専用※MSX-Cver.1.2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

MSX2ユーザーのための高速・高機能通信ソフト。エディタなど、多彩な機能を装備しています。〔エムエスエックス ターム〕

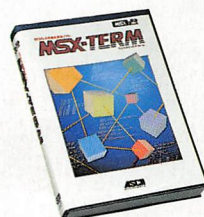
MSX-TERM

新発売

価格12,800円（送料1,000円）

主な特長/■インターレスによる漢字40文字×25行表示。■エディタ機能：通信中にテキストファイルの編集作業を行ったり、逆スクロールバッファからのカット&ペーストができます。■逆スクロール機能■ファンクションキーの定義ができます。■自動運転に便利なマクロ実行機能：MSX-TERM言語により、オートダイアル、オートログイン、自動運転ができます。■プロトコル通信：XMODEMに加え、アスキーネット専用のデータ転送プロトコルTransIt2をサポート。PDSのアップロードやダウンロードなどに威力を発揮します。■MSX-JE対応：MSX-Write IIなどにより連文節変換での日本語入力が可能です。■日本語MSX-DOS2対応。

対応機種：MSX2 対応OS：MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2 メディア：3.5-1DD（2DDのディスク装置でも読み書き可能）

※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、高速で大容量のメディア（HD）をサポート

MSX HD Interface

［ハードディスク インターフェイス］

20MB、40MBハードディスクに対応

価格30,000円（送料込）

新発売

MSXで大容量メディアを扱えるHD Interface。対応するハードディスクは日本電気(株)のPC-9801-27互換の20MBおよび40MBのもので、40MBについてはパーティションを設定することでご使用になれます。MSX2、MSX2+対応

※HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み、お問い合わせは、(株)アスキー直販部（TEL03-486-7114）までお願いいたします。

対応ハードディスク一覧表（五十音順） '89年8月8日現在

メーカー	機種	容量	メーカー	機種	容量
(株)アイシーエム	MC-20EX※	(20MB)	(株)ランドコンピュータ	LDP-521A	(20MB)
	MC-40S ※	(40MB)		LDP-541A	(40MB)
アイテック(株)	IT H-320S	(20MB)	ロジテック(株)	LHD-32NR	(20MB)
	IT MJ4	(40MB)		LHD-32HR	(20MB)
(株)ウィンテク	HD404HS	(40MB)		LHD-32V	(20MB)
(株)グロリアシステムズ	GHD-340	(40MB)		LHD-34HR	(40MB)
コンピュータリサーチ(株)	CRC-HD2A	(20MB)		LHD-34SR	(40MB)
	CRC-MH4	(40MB)		LHD-34V	(40MB)
緑電子(株)	DAX-H1	(20MB)			
	DAX-H1V	(20MB)			
	DAX-H5V	(40MB)			

※増設機用別売ケーブルが必要です。

●この誌面の表示価格には、消費税は含まれておりません。

■カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部FAN係までハガキでお申し込み下さい。

〒107-24東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル(株)アスキー営業本部TEL（03）486-8080 **株式会社アスキー**

NEO BIO CYBER SHOOTING
ALES

10月6日発売

Disc station ディスクステーション 7号

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応 2DD ♪

2枚組1,940円
(表示価格に消費税は含みません)

●ゲームアーツ/テグザー2(先取り)●ファミリーソフト/刑事大打撃2(先取り)●ジャスト/私鉄沿線殺人事件(先取り)●電波新聞社/BASICマガジン●アスキー/MSXマガジン●徳間インターメディア/MSXファン●コンパイル/アレスタ2(先取り)/ブラスターバーン/BGV/デフォルメKIDS4/DS＃SP5デモ

バックナンバーのお知らせ

DS＃0	,980円	DS＃6	1,940円
DS＃1	1,980円	DS＃SP(春号)	3,980円
DS＃2	1,980円	DS＃SP2(初夏号)	4,800円
DS＃3	1,980円	DS＃SP3(夏休み号)	3,880円
DS＃4	1,980円		
DS＃5	1,940円	真・魔王ゴルベリアス	7,800円

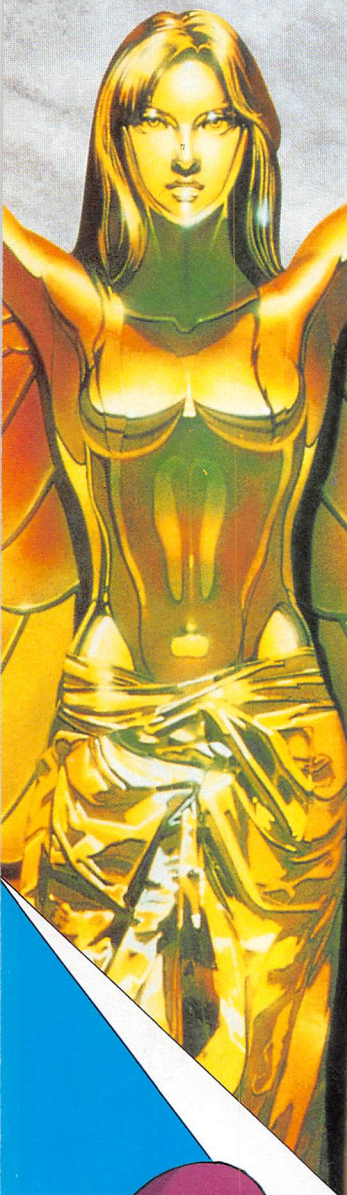
●表示価格に消費税は含まれておりません。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替て商品の定価＋3%と送料210円(速達なら420円)を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

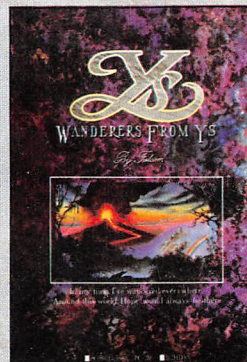
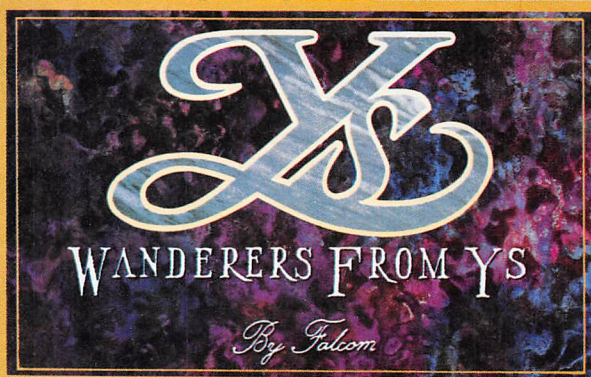
ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名などを必要事項記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK。あとは商品が一週間ぐらいで届くのを待つだけ。郵便屋さんが待ちどうしくなるね。

DS＃0、1、2、3は、TAKERUでも買えます。

イース／イースII／ワンダラーズ　フロム　イースはそれぞれ楽しめますが続けてプレイすればさらに30倍は楽しめます。

シリーズだけど…
どのイースからでも始められます。

時代が勇気を求めている！
あの感動を、あの興奮を、さらに鮮やかなイメージで描きだされる。いま、新たなる冒険が幕を開けた。

ワンダラーズ　フロム　イース

■MSX2・MSX2+専用
- ●ジョイスティック対応
- ●1ドライブ専用
- ●RAM-64K以上・V-RAM 124K以上必要です。
- ●3.5'-2DD（5枚組）

10月20日発売決定!!

優しさから、感動へ。
前作のすべての謎が、いま興奮とともに解き明かされる。
冒険は、体験へ。そして思い出に。
さらに深く心に刻みこまれていく。

イースII
好評発売中!!

■MSX2・MSX2+専用
- ●ジョイスティック対応
- ●1ドライブ専用
- ●RAM-64K以上・V-RAM 124K以上必要です。
- ●3.5'-2DD（3枚組）

6冊の書が綴るイースの謎。
いま、勇気を道標に、限りない冒険が始まる。
多くの感動を巻き起し、
PRGに新ジャンルを確立した傑作！

イースI
好評発売中!!

Ancient Ys Vanished

■MSX2・MSX2+専用
- ●ジョイスティック対応
- ●1ドライブ専用
- ●RAM-64K以上・V-RAM 124K以上必要です。
- ●3.5'-2DD

多くのファンに支えられて数々の栄光を奪取!

■ログイン(アスキー)

◎イース
'87BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)3位受賞
'87BHS大賞サウンド賞
'87BHS大賞リアルタイムアドベンチャー賞
'87BHS大賞ゲームデザイナー賞

◎イースⅡ
'88BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)大賞受賞
'88BHS大賞リアルタイムロールプレイング賞
'88BHS大賞サウンド賞(日本ファルコム)

■コンプティーク(角川メディアオフィス)

◎イース
'87SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞
※毎日のTOP20では、'87年10月に1位で登場以来、4位以内を19ヶ月連続で記録しました。
◎イースⅡ
'88SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞

■テクノポリス(徳間書店インターメディア)
◎イース
'87人気ゲームBest50 1位
◎イースII
'88人気ゲームBest50 1位

■POPCOM
◎イース
'87ポプコム大賞大賞受賞
◎イースⅡ
'88ポプコム大賞大賞受賞

■アソコン別冊(辰巳出版)
◎イース
パソコンゲーム1989大集合1位

■'88ソフトウェア・オブ・ザ・イヤー(日本ソフトバンク)
◎イースⅡ大賞受賞

イースの世界は無限に拡がりつづける!

■レコード/CD/カセット

《キングレコード》
◎ミュージック・フロム・イースCD ¥2,812/CT ¥2,359
◎ミュージック・フロム・イースⅡCD ¥3,008/CT ¥2,637
◎交響曲イース CD ¥3,008/CT ¥2,637
◎ファルコム・スペシャルBOX'89 8cmCD(6枚組) ¥7,323
◎THE VOCAL FROM Ys CD ¥1,545/CT ¥1,133
◎PLUS MIX VERSION From Ys, YsⅡ, SORCERIAN & STAR TRADER CD ¥1,545/CT ¥1,133
《アルファレコード》
◎ファルコム・ゲーム・ミュージック CD ¥2,627/LP ¥2,070/CT ¥2,070
《アポロン音楽工業》
◎ザナドゥ VS イース CT ¥937

■書籍

《JICC出版局》
◎イース冒険の書 ¥1,200(税別)
《角川書店》
◎小説イース「失われた王国」 ¥430
《双葉文庫》
◎ゲームブック「イース戦慄の魔塔」 ¥420(税別)
《音教社》
◎ピアノソロ(イース全曲) ¥2,000(税別)
《冬樹社》
◎イース グローバル ガイドブック 発売予定

■その他

《ファミコン》
◎イース(ビクター音楽産業)
◎イースⅡ(ビクター音楽産業より発売予定)
《セガ MARKIII》
◎イース(セガ・エンタープライゼス)
《PC-ENGINE》
◎イース イースⅡ(ハドソンより発売予定)
《アニメ》
◎イース(キングレコードより発売予定)

イースは日本ファルコム株の登録商標です。

通信販売(送料無料)

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して申し込み下さい。商品お届け時に商品代金お支払い下さい。

●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して現金書留で申し込み下さい。

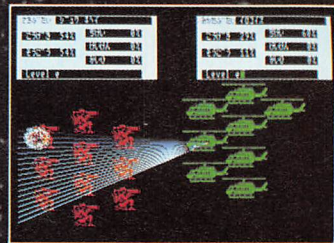
日本ファルコム株式会社 Falcom
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオ・ビル
TEL0425(27)6501 FAX0425(28)2714

SYNTH SAURUS

SYNTH SAURUS

SOFT HOUSE
ACG & STG
RPG & AVG
BIT²

戦いの中で、君の闘志は熱く燃える。

1. リアルファイティングスクリーンでパワーあふれる戦闘が行なわれます。もちろんサウンドも真に迫ります。
2. 使用兵器数は121種類。それを12ヶ国の特長ある軍に編成。さらにディスク版は121種類の兵器の中から最大20種類を選んでオリジナルの生産タイプを作ることができます。
3. 多彩な戦局が楽しめるマップを多数収録。さらにディスク版ではオリジナルマップを自由に作れるマップエディタも搭載。

好評発売中!! MSX2 MSX2+ ディスク版(3.5" 2DD)8,800円　MSX2 MSX2+ ROM版(2メガロム、S-RAM付)8,800円

「スーパー大戦略マップコレクション」

近日発売　価格未定　3.5" 2DD

●マップコレクションをプレイするには、「スーパー大戦略」MSX2ディスク版が必要です。

全30面を収録した待望のMSX2版「スーパー大戦略マップコレクション」遂に発売決定。64×64ヘックスの広大なフィールドを余すところなく使った大平原戦から、孤島における激戦まで「スーパー大戦略」のスペックを極限まで導きだすマップの数々。オプションとして、従来の121種類を新しい視点から編集した新型生産タイプを追加。これは、君への新たなる挑戦だ!

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー　●プログラマー(アセンブラが使える人)　●音楽スタッフ
※担当、市野までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

※表記の価格は標準小売価格です。消費税は含まれておりません

〈通信販売〉 送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、(株)マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

STAC Software Technology & Communication

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

11・25 ON SALE

ピーチ アップ

EXIT

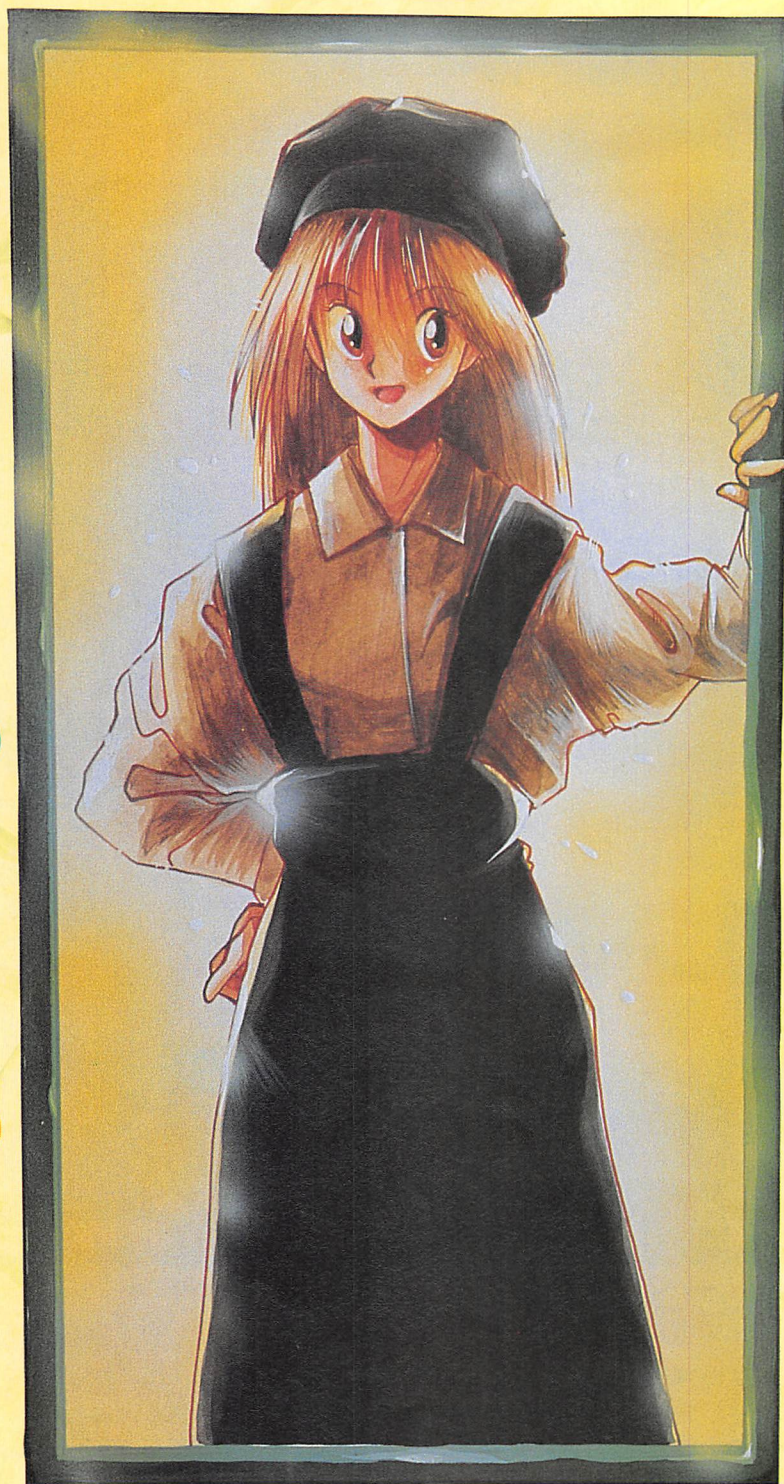
ピーチなディスクマガジンが創刊！

ONE AND ONLY

ビッグ・ニュースだ。たくさんの女の子が次々と君のハートをキャッチするバラエティ・ディスク・マガジンが発売されるぞ。2枚のディスクの中には、楽しくてキュートなコーナが盛りだくさん！新作のプリティ女の子ソフトが発売前に体験できる。

ちょっとお先に体験コーナー 新しいソフトを買うときには、これを体験してからにすれば、どのソフトが君の胸にキュンとくるか、すぐ分かるという豪華なコーナー。そして、かわいい女の子が大活躍するアドベンチャー・コーナー。まだ内容は秘密だけど、大興奮のおちゃめ体験になること間違いなし！

さらに、クイズで世界一周！世界各地で、ラブリーな女の子が君を待っている！ クイズに勝てば、もちろん君の期待通りの展開が待ってるぞ！まだまだ凄い企画が用意されている大興奮ディスクマガジン。この充実した内容で、値段が3800円！ はっきり言って安い。

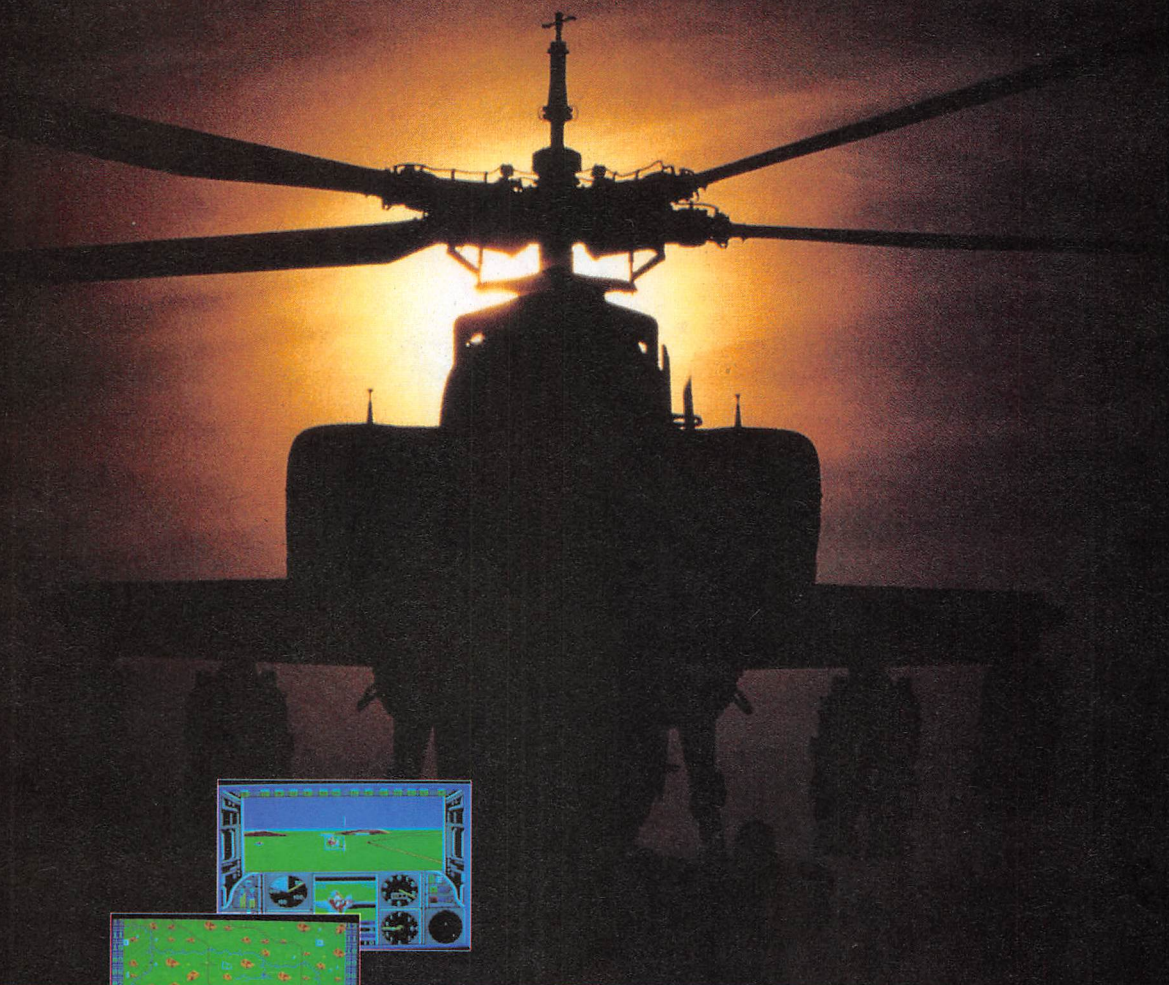
『ピーチアップ』創刊号、いよいよ発射だ！

MSX 2/2+ 2DD 2枚組 3,800円（表示価格に消費税は含みません）

もものきはうす
大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601

★★★★
MSX版新登場

GUNSHIP™
THE HELICOPTER SIMULATION

3Dリアルタイムシミュレーションゲーム
★ガンシップ★

※この画面はPC-9801版によるものです。

——指令。攻撃ヘリコプターAH-64Aアパッチで出撃せよ!

実戦の緊張が体験出来る、3Dリアルタイムシミュレーションゲーム"ガンシップ"。諸君は、空飛ぶ戦車と呼ばれる米陸軍攻撃ヘリコプターAH-64Aアパッチに乗り込み、与えられた任務を次々と遂行しなければならない、TADSが諸君の目となり、敵攻撃目標をとらえ、コクピットのCRTに距離と敵の映像を写し出す。30㎜機関砲が火を吹き、ヘリファイアー(攻撃ミサイル)や、2.75インチFFARが次々と発射される。戦場では、一瞬の油断がそのまま死につながる。——

マイクロプローズがMSXユーザーに送る"ガンシップ"いよいよ近日発売となります。

PC-9801VM2以降●PC-9801UV2以降 ¥11,800(消費税別)絶賛発売中

マイクロプローズジャパン株式会社 〒183 東京都府中市若松町1-3-28 TEL:0423(33)7781 FAX:0423(33)7783

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

■対応機種
PC-98シリーズ(但し、XAは除く) MSX2
PC-88 SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA/FA/MA
定価 8,800円

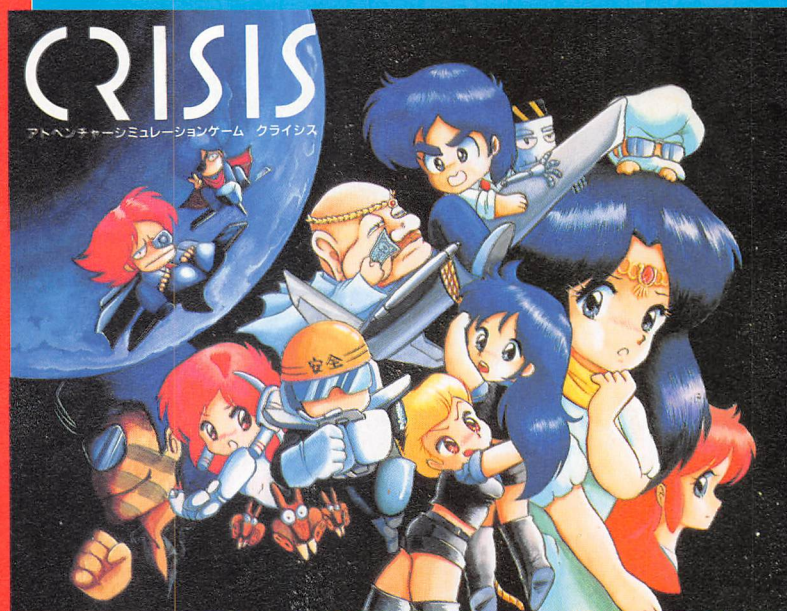
私が夢中にしてあげる

シリーズ第三弾 新登場

天使たちの午後III

JAST SOUND Plus

PC8801SR以降対応 定価8,800円

CRISIS(クライシス)は、多人数でプレイでき、人間どうしの駆け引きを楽しめるように作られています。全体的にシナリオを大切にして、それをどれだけリアルに表現するかを追求しました。

業務拡張につき
スタッフ募集

プログラマ
グラフィックデザイナー

JAST

大好評絶賛発売中

価格には消費税は含まれておりません。

天使たちの午後・II
番外・II
定価 7,800円

天使たちの午後II
—美奈子—
定価 7,800円

全国各地へ通信販売

方法 品名、機種名明記の上現金書留でご注文ください
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 普 5252817

※ジャストサウンドは、株ジャストの登録商標です

ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ！

製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。

株式会社ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
JAST
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761

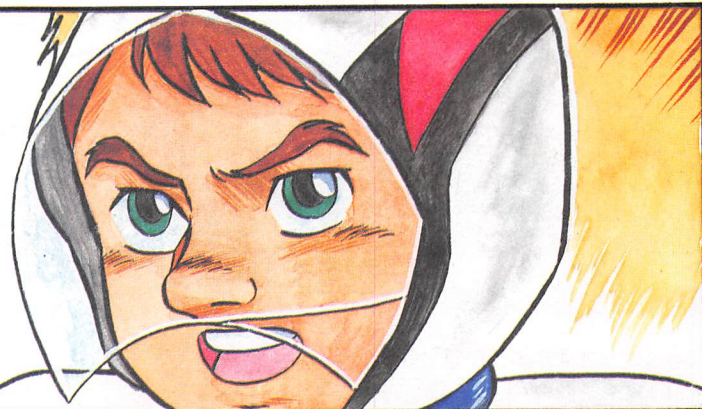
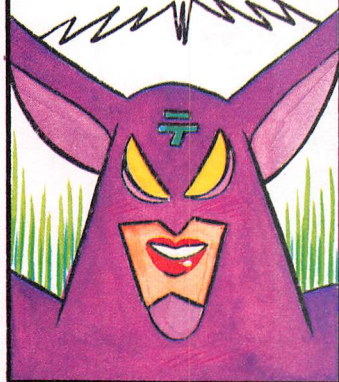
UNDEADLINE
TM
アンデッドライン
©1989 T&E SOFT
地獄へ堕ちろ!
勇者ども。
魔物たちの攻撃が勇者に降りかかってきた。
血で血を洗う壮絶なる戦いの繰り返し。
立ちはだかれ、勇者たちよ!
この国を救うのはおまえたちの以外にいないのだ。
SCORE 0016560 WIZARD
LIFE
MSX2ユーザーに贈るスペシャルソフト。
好評発売中!!
MSX2/MSX2+3.5"2DD¥6,800
MSX is a registered trademark of ASCII corp.
※表示価格に消費税は含みません。
T&Eマガジン22号発行中!!
今号の目玉は「アンデッドライン」大特集
T&E SOFTの最新情報がわかるテレホンサービス
☎名古屋(052)776-8500
■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.22ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。
T&Eマガジン
No.22請求券
Mファン10月号
89総合カタログ
請求券
Mファン10月号

名作広告マンガ
シリーズ④

電脳忍者隊 テッチャマン

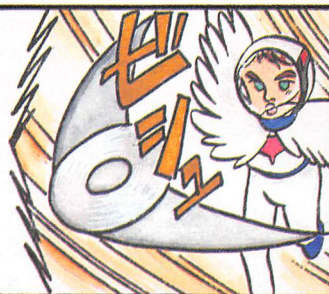
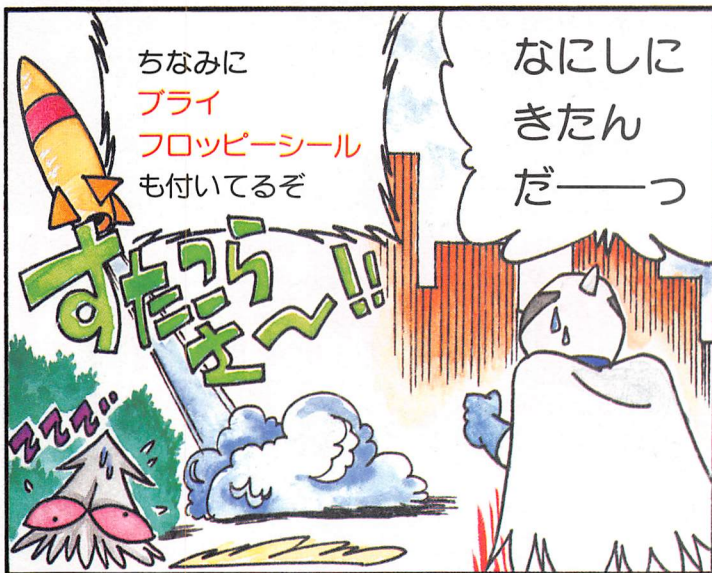
資料がないよ〜と
似てない言い訳をする
佐藤 元
+テクノポリス編集部

前号までのあらすじ——
テッチャマンの
テク鷲のケンは
ついに敵を
追いつめた!!

最後だな
バグ・
カッツェ
!

フハハハ〜
アマい、アマいぞ
テッチャマン
テクポリには——

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円(12,200円※)

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM
価格	11,800円(14,200円※)

※サウンドウェア(戦国群雄伝のGMが入ったCD)付きの価格

戦国群雄伝は国よりも武将。優秀な武将を確保しながらどのくらいの速さで国を増やせるか？ 17国・尾張の織田信長で実験してみた。

政治と戦闘をできるだけ高く設定

シナリオは群雄割拠、レベル1で実験する。はじめに気をつけるのは、信長の能力値を設定するところ。魅力と野望はそんなに気にしなくていいが、政治力と戦闘力はできるだけ高くなるまでやり直す。政治力は100、戦闘力は96以上を目標にする。

政治力は毎月増える行動力に直接影響する。政治力×0.3の小数点以下を切捨てた値が毎月増える行動力になるので、100なら毎月30ずつ行動力が増えるが、99だと29ずつしか増えないのだ。また、戦闘力はヘックス戦でのコマの強さに影響する。

信長の能力値の設定では政治力と戦闘力をできるだけ高く

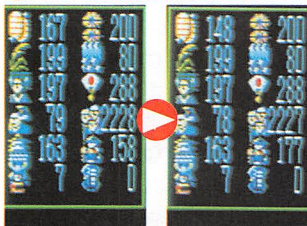
1560年3月。群雄割拠のゲームスタートだ

まずは徴兵で兵力アップ

ゲームがはじまったら、まずは「8－1徴兵」で兵力を上げる。人口の都合でいちどに28人までしか徴兵できないので、19人ずつ3回に分けて徴兵する。これは、徴兵する人数の10の位ぶん民忠が下がるからだ。ほんとうなら民忠が下がらないように9人ずつ徴兵したいところなのだが、行動力がもったいないので、19人ずつにした。17国・尾張はもともとの民忠が高いので、少々減っても大丈夫なのだ。

徴兵した兵はとりあえずすべて信長にあずける。

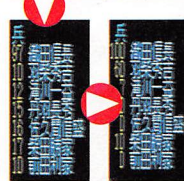
これは、すぐに再編成する必要があるときの暫定的なやり方だ。ふつうは、兵をあずけるときにスペースキーを押して各武将の兵数を表示させ、必要な武将に必要な人数をあずけていく。

「4－2武将の一覧」で尾張にいる武将を確認しておく

「8－1徴兵」で兵を19人雇う。民忠が1下がるが大丈夫だ

19人ずつ3回にわけて徴兵し兵はすべて信長にあずけた

再編成で戦闘の高い武将に兵を集める

兵力が整ったら、戦争準備の第2段階に入る。「8－2再編成」で、戦闘の高い武将のなかから戦争に行く武将2人と留守を守る武将(1人～2人)を選び、その武将に兵を集めるのだ。

ここでは、信長と柴田勝家で戦争に行き、留守は羽柴秀吉に守ってもらうことにした。信長の兵は100、柴田勝家は攻撃役でなく敵の逃げ道をふさぐ役なので兵10、羽柴秀吉は兵60だ。

「8－2再編成」をはじめたところ
スペースキーを押して各武将の兵数を表示させながら再編成するのだ

21国・伊勢志摩に攻めこむ

戦争準備が終わったので、「8－4戦争」で21国・伊勢志摩に攻めこむ。予定どおり信長と柴田勝家が行く。金は敵のコマの情報を知りたいときに使うくらいなので、持っていかない。兵糧は籠城戦に持ちこまれることも考えて30日ぶんめいっぱい持って行く。

初期配置は、敵のコマと接触しないようにする。これは夜襲をねらうためだ。ヘックス戦がはじまったら、昼のうちに敵のコマから1歩離れたところに行き、夜になったら敵のコマと接触してそのまま敵のコマに向かって移動すると夜襲をかけられる。夜襲はふつうの攻撃に比べてこちらの兵の減りが少なく敵に与えるダメージが大きいのだ。

信長のコマで敵の本隊以外のコマに夜襲をかけ続ければ、5日くらいで敵は本隊だけになる。敵のコマが1つなら、籠城戦に持ちこまれても安心だ。

21国・伊勢志摩に攻めこむ

まず敵本隊以外を全滅させる

籠城戦でもコマが2つなら安心

捕らえた武将は全員召し抱える

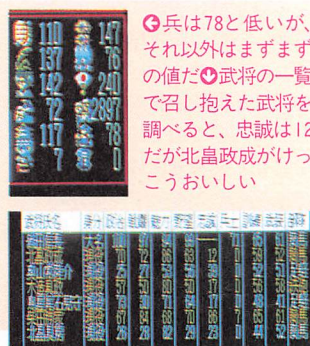
戦争に勝ったあとの戦後処理では、捕らえた武将を全員召し抱える。有能な武将は忠誠を上げてどんどん使っていきたいし、どんなカス武将でも行動力はあるので、あとあと兵糧売りと兵糧買いをくり返す財テクなどに使えるからだ。

↑捕らえた武将をすべて召し抱える

2か国持ったら情報コマンドを活用する

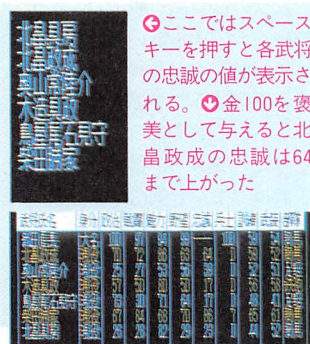
戦争をすると仕掛けた国のその月は終わる。伊勢志摩へ攻めこんだので3月の尾張の番は終わった。めぐりあわせがいいととったばかりの伊勢志摩の３月の番がくるのだが、３月は伊勢志摩のほうが先に番がきていたようで、番はこなかった。

２か国持つと、どちらの番が先にくるのかで戦略が変わる。４月には尾張の番が先にきたので、とりあえずとったばかりの伊勢志摩の情況を「４－１各国の情況」で調べてみた。召し抱えた武将の北畠政成がおいしい。伊勢志摩に金を送って北畠政成に金200くらいの褒美(ほうび)を与えたいところだが、尾張の兵力の少なさが気になったので、ここは徴兵して兵を増やしておいた。

↑４月になった。尾張の番が先にきた。伊勢志摩の内容を確認

←兵は78と低いが、それ以外はまずまずの値だ↓武将の一覧で召し抱えた武将を調べると、忠誠は12だが北畠政成がけっこうおいしい

有能な武将に褒美を与えて忠誠を上げる

４月の伊勢志摩の番がきた。予定どおり、「５－４褒美を与える」で北畠政成に金100を与えた。12だった忠誠は64まで上がった。これで伊勢志摩の留守は北畠政成に任せられるとふんで、戦争準備をはじめる。徴兵して兵を増やし、再編成までしたのだが、いざ攻めこもうと思ったら信長の行動力が足りなかった。こんなことなら尾張から伊勢志摩に金を送っておいてもっと徴兵してから再編成すればよかった。武将の一覧では行動力がわからないため、ついついこういうミスをしてしまう。番がきたら「５－１人材捜索」にし、武将を選ぶときにスペースキーを押して各武将の行動力をチェックしておいたほうがいい。

↑おいしい武将は「５－４褒美を与える」で忠誠を上げておく

←ここではスペースキーを押すと各武将の忠誠の値が表示される。↓金100を褒美として与えると北畠政成の忠誠は64まで上がった

伊勢志摩で戦争準備をして24国・紀伊を攻める

５月は伊勢志摩の番が先にきた。兵力を増やすためにまず徴兵して兵を柴田勝家にあずける。信長が兵100、柴田勝家が兵47になった。信長ひとりで戦争に行こうと思ったが、籠城戦になって敵本隊に逃げまわられて時間切れ(戦争で30日以内に決着がつかなかったときは守備側の勝ちになってしまう)という悲惨な光景は見たくないので、再編成して信長に兵70、柴田勝家に兵20、留守番の北畠政成に兵64とした。これで戦争に行ける。

まわりの国にめぼしい武将はいないかと先月号の付録を見ると(付録を持っていない人は光栄から発売されている『信長の野望・戦国群雄伝ハンドブック』を買うか、「４－１各国の情況」でゲーム中に調べるかする)、24国・紀伊に鈴木重秀という軍師がいる。これはおいしい。紀伊は弱小国なので、いまの戦力で十分勝てるはずだ。

攻めこむ先が決まった。「８－４戦争」で信長と柴田勝家のコンビで紀伊へ攻めこむ。ヘックス戦の戦い方は伊勢志摩のときとほぼ同じ。ひたすら夜襲をくり返すのだ。ただし、紀伊は城のすぐ左下に町があるので、ここに自軍のコマを入れないように注意しないといけない。自軍のコマが町に入ると、その国の商業の値が下がって戦争に勝ったときのうま味が減ってしまうのだ。

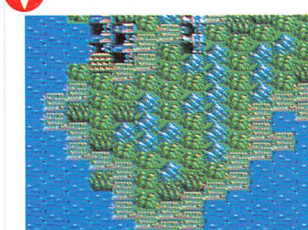
戦争にはなんなく勝って、戦後処理では捕らえた武将を全員召し抱える。目当てはもちろん鈴木重秀ひとりなのだが、まえにもいったようにカス武将にはカス武将なりの使い途がある。

紀伊をとって少しすると、めぐりあわせよく、５月の紀伊の番がきた。とった月のうちにとった国の番がくるとなんとなく得したようで気持ちがいい。さっそく武将の一覧で召し抱えた武将たちの忠誠を調べてみると、鈴木重秀の忠誠は０だった。これではいつ引き抜かれるかわからない。あせって「５－４褒美を与える」で鈴木重秀に金を与えて忠誠を上げる。

つぎの紀伊の番がくるまえに他国から攻めこまれてはたいへんなので、少しだけ残った金でできるだけ徴兵した。紀伊の番はそれでおしまい。

↑38人徴兵して兵を織田信長100、柴田勝家45としてみた

↑留守を守るため、９人追加徴兵して全体に再編成した

↑24国・紀伊へ２人で攻めこむ

↑敵のほうが兵１だけ多いが

↑夜襲の連続で勝って戦後処理へ。ここでも全員召し抱える

↑紀伊の武将一覧。忠誠は０だが、鈴木重秀はたいへんおいしい

24国・紀伊を捨てて18国・三河を攻める

6月になった。はじめに紀伊の番がきたので、いちばんカスの武将を残して全員で伊勢志摩へ移動した。これは、紀伊の国力があまりにも低かったためだ。ダメな国はさっさとほかの大名に渡して国力をつけてくれたころを見計らってもういちどとったほうがいいのだ(紀伊は6月に三好にとられた)。

伊勢志摩に行った信長は、そのまま鈴木重秀を連れて尾張へ行く。18国・三河へ攻めこむためだ。尾張で徴兵して三河へ攻めこめるだけの兵力をつけ、さあ攻めこもうと思ったら、また信長の行動力が足りなかった。

⬆国力に魅力のない紀伊を捨てて8月に三河をとった。余裕の9月

休養の「き」の字もない超多忙な生活をさせているんだなあ、とつい信長に同情したりして。

7月はほとんど何もしないで行動力をためて、8月に信長と鈴木重秀のコンビで三河に攻めこんだ。籠城戦に持ちこまれて苦戦したが、なんとか勝って3か国を持つ身になった。

3か国の国力を確かめて戦略を練る

9月になった。秋の収穫で兵糧が増えたので、3か国とも「3－1兵糧売り」で金を増やす。金がないと徴兵も褒美を与えて忠誠を上げることもできないからだ。増えた金で北畠政成と鈴木重秀の忠誠を上げ、徴兵して兵力も上げる。9月はこれでおしまい。

10月になった。3か国の情況は右の写真のとおり(写真を撮るときにちょっとミスをしたため、三河と尾張の両方に本多忠勝がいるが、三河にいるほうはウソ。じつは三河の写真は9月に撮ったもので、本多忠勝は9月の終わりに三河から尾張へ移動している)。

これからの戦略を考えると、
①伊勢志摩の上にある弱小国をとっていく
②尾張の隣接している敵国が16国・美濃だけなので、尾張から全兵力で美濃を攻める
③三河を拠点にして10国・遠江、9国・駿河と攻めていく
の3つが候補にあがった。①は武将が貧弱なのでボツ。②は美濃の隣接国数の多さでボツ。結局、三河に兵が多くいることから③でいくことにした。10月は戦争準備をしているうちに終わった。

17国 尾張

18国 三河

21国 伊勢志摩

10国・遠江の国力を見て、攻めこむ

11月になった。はじめに伊勢志摩の番がきたので、「4－1各国の情況」で遠江を調べる。右の写真のように、兵力は98と少なめで、戦闘の高い武将もいない。これなら信長に兵100、鈴木重秀に兵10も持たせればかんたんに勝てそうだ。

⬅10国・遠江を「4－1各国の状況」で見てみると、兵がたいしていないことがわかった⬇しかも戦闘の高い武将はひとりもいない

尾張の番がきたので、三河で留守番をする役に柴田勝家を送った。三河にいるのは、信長と鈴木重秀を除くと召し抱えたばかりの忠誠の低い武将ばかりで留守を任せられないのだ。

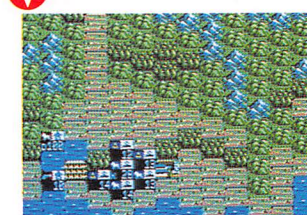
三河の番がきた。まず再編成で信長に兵100、鈴木重秀に兵10、柴田勝家に兵67と割り振る。留守番の柴田勝家の兵が少ないのが気になるが(なんといっても三河は5国・信濃の武田と隣接している)、まだ序盤なので敵もそうかんたんには攻めてこないだろう。と楽天的に遠江に攻めこむ。

⬆三河で戦争準備。再編成して

⬆信長と鈴木重秀で遠江へ行く

遠江での初期配置は写真のとおり。いつものように夜襲を連発する。敵の本隊以外のコマをあるていど全滅させると、いつもなら籠城戦のためにずっと城にいる敵本隊が城をあとにして逃げ出した。しめたとばかりに鈴木重秀のコマを城に入れ、信長のコマで敵本隊を追う。すると、敵は駿河に逃げていった。これはおいしい。ふつうなら戦争が終わったときには攻めこんだ兵力よりも少ない兵しか残らないのだが、敵が戦いなかばにして逃げたおかげで、兵力110で攻めこんだのに勝ったあとの兵力が149になった。2か国以上持っている大名の国を攻めればこのパターンが使えるのかと思うと、ついつい武田や今川を攻めたくなってしまう。

⬆初期配置。夜襲をねらうのだ

1560年11月、はじまってから9か月で伊勢志摩・尾張・三河・遠江と海沿いに4か国を持った。12月には駿河もとれるだろう。そのあとは、7国・相模、8国・伊豆と攻めていき、理想的には3国・武蔵、4国・安房と進んで海沿いをすべて固めてから人材の宝庫といわれる6国・甲斐、5国・信濃ととっていきたいところ。この調子ならあと4年くらいで全国統一できるのでは? などと、捕らぬ狸の皮算用をしたりするのも、なかなかに楽しいものだ。

⬆かんたんに勝ち4か国を持った。9か月でここまで行けるのだ!

mini FAN・ATTACK

一家に1本『激ペナ2』！ 常識だね！

今月は『激ペナ2』ウォッチモード必勝法の研究だっ！ もちろん研究期間があまりなかったので決定版とはいいがたいが、ないよりマシだろっ！

激突ペナントレース2

コナミ
☎03-264-5678
発売中

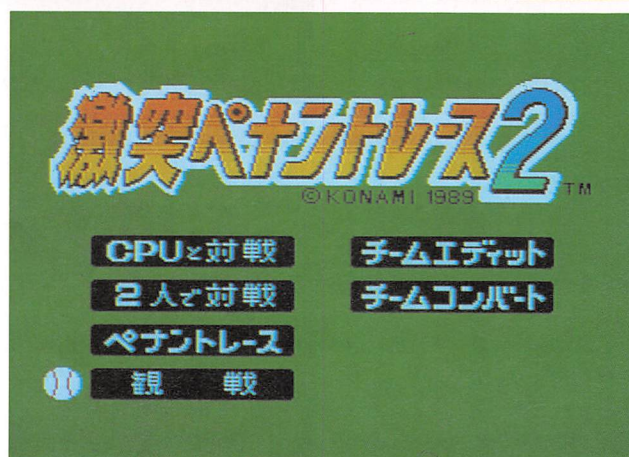
媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク／新10倍
価格	6,300円

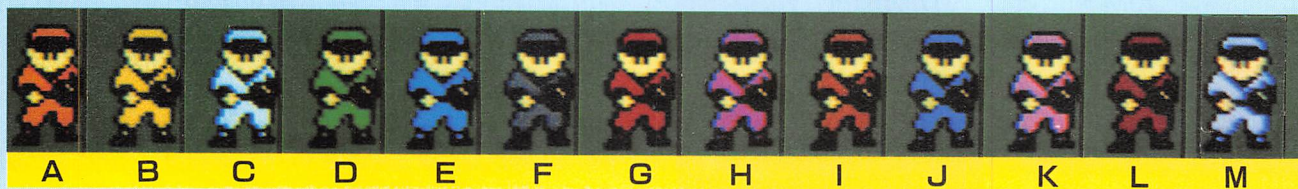
チームエディットは『激ペナ2』の基礎体力!!

Mファン・野球ゲーム特別捜査班としては、先月VSモードでの必勝法を徹底究明したわけだが、今月はウォッチモードだ。VSモードとウォッチモードとでは、チーム作りに根本的な差はない。やはり、バッティングのパラメータの高いヤツは打つし、球速の速いヤツは、速い球を投げる／ これ当たり前。

だが、人間が操作するわけではなく、いわばソフトの中の思考ルーチンがプレイするわけだから、当然細かなところでうんと変わってくる。

人間も、ピッチャーの性格を十分知った上で投げるのだが、コンピュータもそれなりに、考えている。それがくい違うといいピッチャーが最低のピッチャーになってしまうことにもなる。

バッターも同じ。あんまり足を速くすると、セーフティバントを試みたりするし、中途半端に速くしたりすると、絶対アウトになるのに盗塁してみたりするのだ。自分のチームにそんな好き勝手をさせるわけにはいかない／ そうだろ!? だから、そういうマヌケなことをさせないようにするためにも、やっぱ研究あるのみなのだな／

↑とにかく、VSでも対コンピュータでも、ウォッチモードでも、いろんな楽しみ方ができるのが、このゲームのいいところ！

『激ペナ2』エディットチームカラー一覧

激突！阪神vs巨人の戦績で占う強いチーム作り！

⇧１人１人の能力も大事だが、打線のつながりも考えないとね。

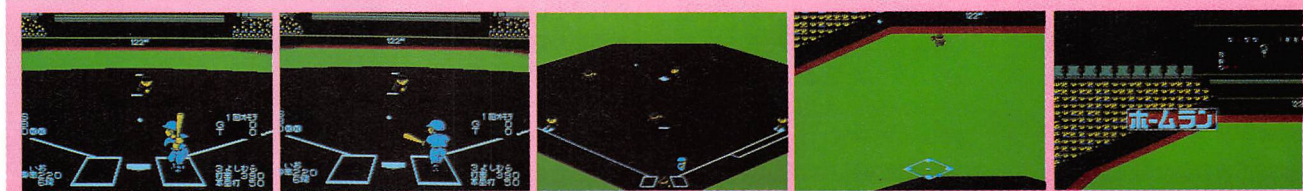
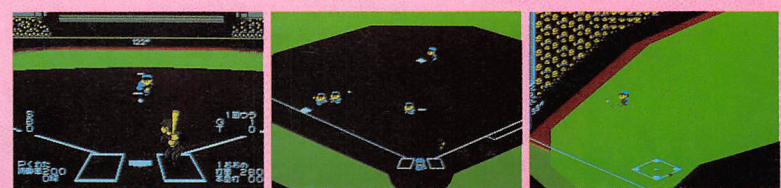
究極のチームいまだ成らず！

さて、ウォッチモードで強いチームを作るには？　ということで『激ペナ2』担当の2人が作ったのが、ジャイアンツとタイガース。おたがい好きなチームを作ってしまったのだが、もちろんＶＳモードでも何百回と対戦しているわけで、この結果はいうまでもなく、タイガースの圧勝だったりする。

自信を持っていえること、というのは、まずバッティングでいうと、打率、ＨＲとも最高値近くにしておけば50％以上の確率でホームラン、あるいはヒットが打てる、ということ。実際は打率.390、ＨＲ50ぐらいでも十分。45本でもなんとか、といったところ。全体のパラメータを8人で分けるとこのホームランバッターは3人から4人作れる。もっと作れないこともないが、そうなると、それ以外は本当のクズ選手になってしまう。やはり、打率.360、ホームランも10本以上はほしいところ。現に、打率が.300ちょうどだと、3振の確率が高くなる。

なぜか？　あとでくわしく書くが、打率が低いと打席での動きが遅くなるのだ。

⇨ＨＲ10本程度でもジャストミートすればこの程度は飛んでくれる。

⇩ＨＲ50本にすれば、ほれこのとおり。ホームランビシバシなのだ！

激突阪神vs巨人打撃成績

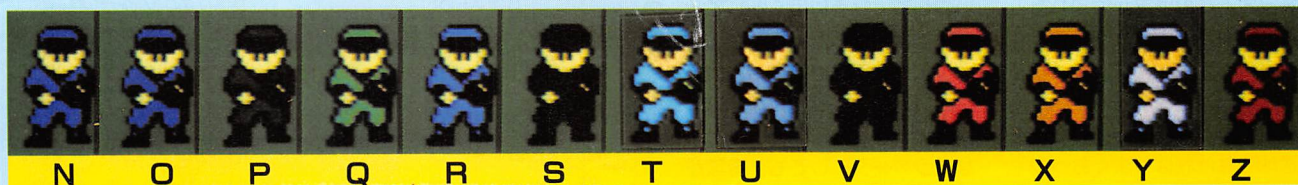
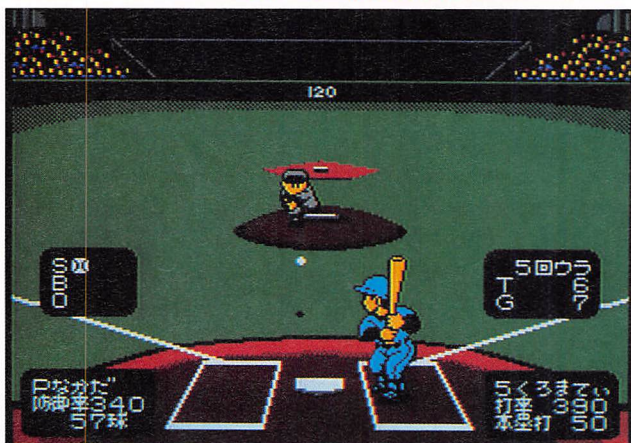
TIGERS WAT

選手名	打率	HR	走力	本当の打率	備考
おおの	.280	0	90	.444	わりとコンスタントなアベレージヒッター。盗塁も見せてくれた。
わだ	.380	20	80	.555	センター返しで打率をかせいでいる。足も使えるし、楽しみな選手。
ふぃるだ	.390	50	80	.777	黒魔神／　ホームランは意外と少ないが、ヒットならいつでも打てるという感じ。
おかだ	.390	50	80	.875	タイガース中最高打率／　ホームランを狙わずに、ヒットをかせいでいる。
まゆみ	.390	50	70	.857	ホームランが一番多いのがこの人。ランナーためてガツン／
たお	.390	20	80	.300	鋭い振りで安打をかせぐ。流し打ちも職人芸の高みに達してる。
なかの	.390	20	60	.400	3振が多いのが欠点だが、打率はかせいでいる。流し打ちも多い。
きど	.390	40	60	.400	これも3振が多い。とりあえず打っているが、やはり打順が遅いせいか？

GIANTS

選手名	打率	HR	走力	本当の打率	備考
おがた	.360	20	90	.333	バントなど、セコイ凡打のしかたをする。足を生かした盗塁も見られた。
おかざき	.360	10	90	.888	ホームランが少ないのに高打率。流し打ちのレフトへの2塁打などしぶい打者だ。
よしむら	.390	50	60	.777	長打が多くなるが、意外に打率が低い？やはり足の故障のせいだろうか？
はら	.390	50	60	.666	データがそろってるのに打率が低い。やっぱりはらだよね。ホームランは多い。
くろまて	.390	50	60	.625	データ通り打つことは打つが、チャンスに弱かったりする。
しのづか	.360	10	60	.143	データが悪いせいもあるが、ほんっとに打てない。かわいそうなくらい。
こまだ	.390	50	90	.857	史上最強の7番打者／　とにかく打てばホームラン／　という感じ。
いのうえ	.390	10	90	.175	打てない。はっきり無視できるバッターだ。やはり好不調がはげしいようだ。

チームカラーが26色もあるのははっきりいってうれしい。黒やグレーを選ぶと、選手は強そうでいいが、ラッキー7のときのチアガールがブキミだ。

この一覧表のＡ～Ｚを75ページのエディットチームのチームカラーのところに書きこんでくれ／　キミの好みのユニフォームが選べるのだぞ／

投手作りがウォッチモード制覇の秘訣だっ!?

⇧ウォッチモードでは、ほうっておくといくら点をとられてもピッチャーは交代してくれない。なんとも非情な監督ではある。こんどの『激ペナ2』では、ウォッチモードでも人間が介入して、タイム、選手交代ができるので、点をとられだしたら、早め早めのピッチャー交代が必要

チームは人なりだね!

打率が低い選手が見逃しが多くなるのは、バッターボックス内で、球筋に合わせて左右に動くスピードが遅くなるからだ。これはVSモードでもそうで、ピッチャー(打率.150)など、ジョイパッドで動かしていると、えらく重い感じがする。しかも、ウォッチモードでのバッターは、というよりコンピュータが操るバッターというのはヤマをはっている。これは絶対確実か?と念を押されると「だと思う……」程度の自信だが、確かにヤマをはっているように見える。話がややこしくなるので、ヤマをはっている、という前提で話を進めよう。そのヤマをはっているコースにボールがくると、コンピュータは超ひっぱりで小気味よいスイングを見せてくれる。だがはずれると、ストライクかどうかを見きわめつつバットを出す。このヤマがはずれたときの、対応のしかたが打率の低い選手はヘタなのだ。さっきのホームランバッターなどは、狙っていなかったコースでも、超速球でなければうまくおっつけて、流し打ちのホームランにしてしまう。

このホームランバッターを3人にして、他の選手をそこそこ長打力を持たせる(平均HR20本)にするか、4人にして、他の選手を平均10本にしてしまうかで編集部の意見は真っぷたつに分かれている。実際ホームランが10本と20本とではヒットが生まれる確率は断然違うから、この2つの流派の違いは、ホームランバッター以外のザコはヒットなど打てなくてもいい、というのと、ザコでもヒットを打たせてあげたい、という人間性の違いといえなくもない。

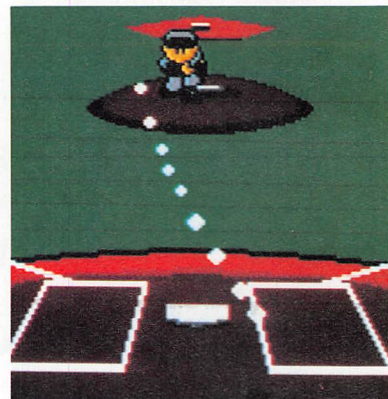
どちらにしろ、打率は、.390と.360の違いよりも、.300と.360の違いは歴然としているので、無理して、.390のバッターを多くするよりも、最低でも.360を保ったほうが利口といえそうだ。

さて、打者のほうはこれくらいにして、投手に目を転じてみたい。と、いったようなちょっとスマシた口調は自信のない証拠といえる。なぜ自信がないのか!? ひとくちでいうと、どんなパラメータにしても、直球が多いピッチングになってしまうのだ。いっくらボールが左右にくねくねと曲がるように、カーブ、シュートとも9に設定して、おまけにストンとボールが落ちるように、フォークも9にしてあげても、投げるボールの大半は直球。しかも、全力投球の超速球ならまだいいが、気の抜けたようなスローボーのまっすぐを投げたりするのだ。たぶん、このピッチャーの思考ルーチンを作った人は「男は直球だっ!」という信念の持ち主なのだろう。だから、こうすれば、打者を押さえられる、という決定版はいまだにできていない。もう、バッターのヤマが外れるという幸運に期待するしかないわけだ。

だが、わからないとばかり、ボヤイていてもしかたがないので、傾向からこっちのほうが有利と思われるものをいくつか。まずボールは速いほうがいい。振り遅れを期待できるのだ。ファールになったり、うまくすると振り遅れのカラ振りも。

もうひとつ、フォークのパラメータはあったほうがいい。VSモードだとフォークを0にして、超スローボールを投げる手がかなり有効だが、コンピュータはあまり曲げてくれない。それよりも、フォークで高低の変化をつけて、長打を多少なりとも少なくする効果を期待したい。よく落ちるフォークは、ホームランバッターでも、ヒット止まりというシーンを何度か見た。

相手打線が、右、左に片寄っている場合は、それに合わせて、右が多いなら右投げを、左には左を、という組み合わせも有効。

あんまり曲げないやつ!

⇧いくら曲げるように設定してあげても、気持ち曲げました、みたいなボールが多い!

たまにはフォーク投げて!

⇧フォークはわりとパラメータに忠実に落としてくれる

投手パラメータ別投球パターン

パラメータ				実際の投球パターン			
球速	カーブ	シュート	フォーク	直球	カーブ	シュート	フォーク
159	9	9	9	48%	13%	6%	33%
159	9	6	6	63%	11%	11%	16%
140	8	8	6	53%	12%	12%	23%
140	9	6	3	60%	13%	5%	21%
140	3	6	9	54%	8%	4%	34%

ひさしぶりにカコミで飛来！ Game Invaders 百字軍（ゲーム） 激ペナ2で夢のチームを作る

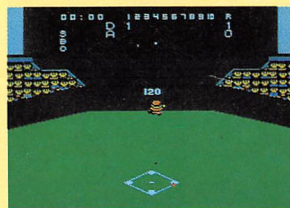
■夢のチームを作るんだ！

下の「夢のチームを作るプログラム」は、昨年9月号で紹介した激ペナ用を激ペナ2用に改造したものだ（ディスク専用。新10倍では使えません）。このプログラムを使えば、たとえば打率は0～9割9分9厘まで（3割9分9厘が最高で、それ以上にすると悪くなるようだ）、HRは0本～99本まで、ピッチャーの球速も199キロまで設定できる。加えて、各数値の合計値に対しても制限がないので、実在の球団を正確に入力することができる。バッターはすべて3割9分9厘でHR99本なんていうスーパーチームを作って楽しんだりもできるわけだ。

■プログラムを打ちこもう

まず、夢のチームを作るプログラムを打ちこんで、打ちこみミスがないか確認してディスクにセーブしておく。

掲載リストでは、DOPING（ドーピング）というチームを作るようになっている。選手はみな名前がないくせにデータばかりが高い。いちど掲載リストをそのままRUNして、DOPINGがちゃんと作れるかどうか確認してみよう。

DOPINGのバッターにストライクを投げると……

かんたんにドームの屋根までとどくホームランを打たれてしまう

■夢のチームを作ってみよう

さっそく自分の夢のチームを作ってみよう。チームデータは行1000以降を書きかえて作る。

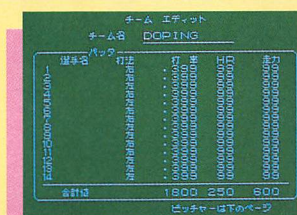
行1000……チーム名。アルファベット大文字と数字で10文字。

行1040～1170……バッターのデータ。名前（ひらがな6文字）、左右（左はL、右はR）、打率（3ケタ）、HR・走力（2ケタ）。

行1210～1260……ピッチャーのデータ。名前（6文字）、投げ方（左右はLとR、オーバースローはU、アンダーはD）、球速・防御率（各3ケタ）、スタミナ（2ケタ）、カーブ・シュート・フォーク（各1ケタ）。

行1280……チームカラー。アルファベット大文字のA～Z。

どの行も入力し終わったらかならずリターンキーを押す。

夢のチームのデータができてRUNすると、各データごとにチェックしてくれる。データが間違っていたときは、「Wrong DATA!!」と表示するので、データを見直すこと。データが正しければ、「Ok」と表示し、「Disk ready?」「Hit any key」といってくる。ディスクをセットして何かキーを押せ！

夢のチーム・DOPINGをチームエディットでロードしたところ

激ペナ2用夢のチームを作るプログラム

```
10 CLEAR 999:I$="あいうえおかきくけこさしすせそたちつてとなにぬねのはひふへほまみむめもやゆよらりるれろわをんぁぃぅぇぉゃゅょっ":CLS
20 PRINT"Reading..":PRINT"TEAM NAME":READ A$:FOR I=1 TO 10:B$=MID$(A$,I,1)
30 IF B$=" " THEN J$=J$+CHR$(0) ELSE 50
40 IF I>8 THEN MID$(A$,I)="$":GOTO 70 ELSE MID$(A$,I)="_":GOTO 70
50 IF B$=>"0" AND B$=<"9" THEN J$=J$+CHR$(VAL(B$)+1):GOTO 70
60 IF B$=>"A" AND B$=<"Z" THEN J$=J$+CHR$(ASC(B$)-50) ELSE 280
70 NEXT:F$=LEFT$(A$,8)+"."+RIGHT$(A$,2)+"C":J$=J$+CHR$(0)
80 FOR I=1 TO 14:PRINT "No.";I;"BATTER":GOSUB 230:READ A$
90 IF A$="R" THEN J$=J$+CHR$(166) ELSE IF A$="L" THEN J$=J$+CHR$(167) ELSE 280
100 READ A$:FOR J=1 TO 7:J$=J$+CHR$(VAL(MID$(A$,J,1))+1):NEXT J,I
110 J1$=J$:J$=""
120 FOR I=1 TO 6:PRINT "No.";I;"PITCHER":GOSUB 230
130 READ A$:B$=RIGHT$(A$,1):A$=LEFT$(A$,1)
140 IF A$="R" THEN J$=J$+CHR$(166) ELSE IF A$="L" THEN J$=J$+CHR$(167) ELSE 280
150 IF B$="U" THEN J$=J$+CHR$(168) ELSE IF B$="D" THEN J$=J$+CHR$(169) ELSE 280
160 READ A$:FOR J=1 TO 11:J$=J$+CHR$(VAL(MID$(A$,J,1))+1):NEXT J,I
170 READ A$:J$=J$+CHR$(ASC(A$+" ")-50)
180 PRINT"Ok":PRINT"Disk ready?":PRINT"Hit any key":A$=INPUT$(1)
190 OPEN F$ AS #1 LEN=1:FIELD #1,1 AS A$
200 FOR I=1 TO 207:LSET A$=MID$(J1$,I,1):PUT #1:NEXT
210 FOR I=1 TO 115:LSET A$=MID$(J$,I,1):PUT #1:NEXT
220 PUT #1:PRINT"Completed..":END
230 READ A$:FOR J=1 TO 6:B$=MID$(A$,J,1)
240 IF B$=" " THEN J$=J$+CHR$(0):GOTO 270
250 A=INSTR("゛゜ー",B$):IF A THEN J$=J$+CHR$(A+11):GOTO 270
260 A=INSTR(I$,B$):IF A THEN J$=J$+CHR$(A+40) ELSE 280
270 NEXT:RETURN
280 PRINT"Wrong DATA!!":BEEP:END
```

```
1000 DATA "DOPING    "
1010 'B.
1020 '      Name       R      Ave  Run
1030 '                 L       HR
1040 DATA "      " , "R" , "3999999"
1050 DATA "      " , "R" , "3999999"
1060 DATA "      " , "L" , "3999999"
1070 DATA "      " , "R" , "3999999"
1080 DATA "      " , "L" , "3999999"
1090 DATA "      " , "R" , "3999999"
1100 DATA "      " , "R" , "3999999"
1110 DATA "      " , "L" , "3999999"
1120 DATA "      " , "L" , "3999999"
1130 DATA "      " , "R" , "3999999"
1140 DATA "      " , "R" , "3999999"
1150 DATA "      " , "L" , "3999999"
1160 DATA "      " , "L" , "3999999"
1170 DATA "      " , "L" , "3999999"
1180 'P.
1190 '      Name      RL   SPD   ST S
1200 '                UD    Era   C F
1210 DATA "      ","RU","19900099990"
1220 DATA "      ","LU","19900099990"
1230 DATA "      ","LD","19900099990"
1240 DATA "      ","RU","19900099990"
1250 DATA "      ","RU","19900099990"
1260 DATA "      ","RU","19900099990"
1270 '      チームカラー
1280 DATA A
```

プログラム確認用データ

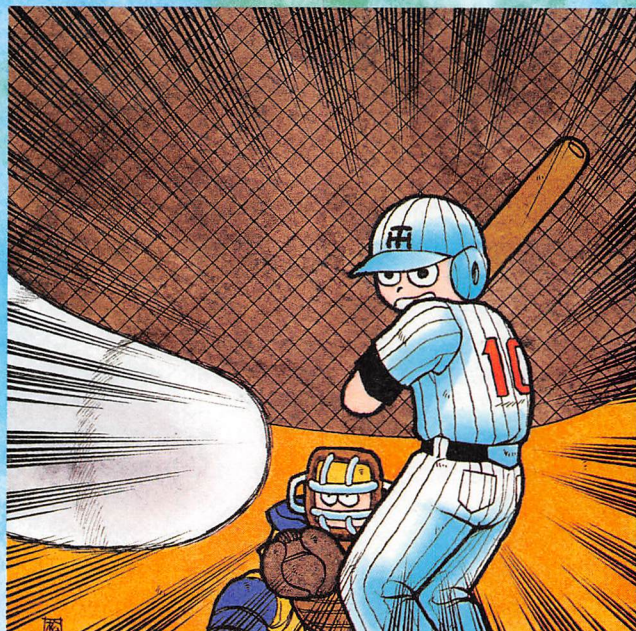
使い方は46ページを見てください。

10>138	20>206	30>207	40>128
50>185	60>218	70>120	80> 63
90> 89	100>218	110> 17	120> 54
130>131	140> 89	150>125	160>228
170> 52	180> 97	190> 78	200>196
210> 61	220> 21	230> 56	240>219
250>189	260> 21	270>205	280>157
1000>131	1010>116	1020>175	1030>252
1040>150	1050>150	1060>144	1070>150
1080>144	1090>150	1100>150	1110>144
1120>144	1130>150	1140>150	1150>144
1160>144	1170>144	1180>228	1190>196
1200>168	1210> 92	1220> 44	1230>147
1240> 92	1250> 92	1260> 92	1270>226
1280> 27			

※チーム名、選手データを書き換えるときは、文字数を変えないようにすること。あまったぶんは、文字は空白、数字は0で埋める

第6回 ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ！

記憶のラビリンス

「激突ペナントレース2」
勝つ喜び、負けるくやしさ！

こういう野球ゲームがほしかったんだっ！

日本の男の子にとって、野球は最高に胸ときめくイベントのひとつだった。「だった」というのは、今はそうじゃないからだ。キミたちだって「プロ野球興味なーい／」という人は多いに違いない。確かに、最近は血沸き胸躍る／ といったゲームは少ないし、ペナントの行方は？ といった興味もセ・リーグでは感じられない。

だがっ／ それでもプロ野球は日本の国民的スポーツ、というよりも国民的エンターテインメントだっ／と声を大にしていってしまおうっ／ 実力、運、カンの3つの要素が超微妙にないまぜになった好バランスは、やはり日本の国民的ゲーム麻雀と同じ。

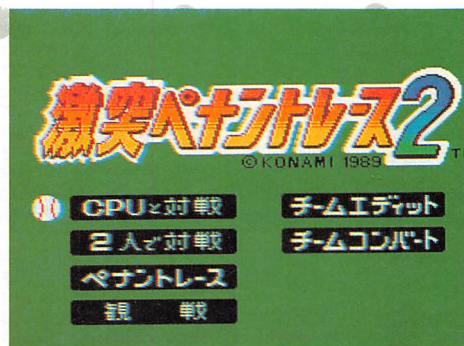
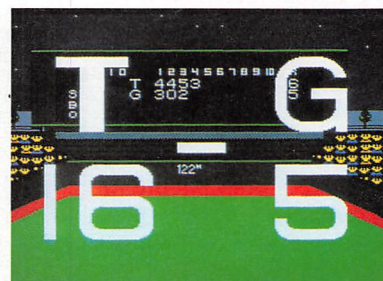
野球が面白いのは、以上の通りであるが、いくら面白いからといって、そうすんなりとは野球というゲームに参加するわけにもいかない。だいたい、9人もなかなかそろわないし、ユニフォームだ用具だと大変なわけで、その上グラウンドだ対戦相手だと、なお大変なわけで、まっ始めてしまえばできなくはないものの、考えるだけでユーウツになってくる。その点、激ペナはラクだ。MSX2とカートリッジと対戦相手だけあればいいわけ。これだけで、野球のダイゴミが味わえるのだ。これはスゴイ／ しかも、試合時間はたったの15分／ この15分の中に、野球のおいしい部分がギョーシュクされているのだ。

ところで、野球のダイゴミ、おいしい部分とはいったい何なのか？ そのへんのところをじっくり考えてみたい。うん、これが今月のテーマだっ／

『激ペナ2』でも、本当の野球でも、守る側は1点も点をやるまいという意志で、打つほうはホームランやヒットを打ってやろうと思っている。そして、おたがい「絶対勝ってやろう／ 相手を打ち負かすぞっ／」という意気ごみでプレイをする。そのぶつかりあいこそ、野球のダイゴミといえる。

んなことあたりまえじゃん、という声も聞こえてきそうだが、いつでも、真実というものはおどろくほど単純シンプルなものなのだ。

ピッチャーがこれは打てまいと思いつつ投げる剛球／ 迎え撃つバッターがこんしんの力をこめて振るバット／ どちらが勝つか⁉ まさにボールのみぞ知る運命なのだね、これが。運命の分かれ道なのだ。

内野ゴロ、ライナー、そしてヒット、ホームラン。ホームランは別として、後は、ちょっとした当たりの良さ悪さ、飛んだ方向の良さ悪さだけなのだ。あっ、もちろん、カラ振りじゃしょうがないが。剛速球が痛打されることもあるだろうし、何の変哲もない棒球が見逃しなんてこともある。でも最後は気迫の勝負。

これがわがタイガースPPPだ

当然、勝ち続ける

これがタイガーストリプルパンチ無敵艦隊の面々だっ！

1番センター おおの

.360、20本走力90
この人が出塁すると、タイガースペース。足でかくらんするのだ。左右の打ち分けが得意。

2番セカンド わだ

.360、20本走力90
右打者だがバントヒットも狙えるプロの2番バッター。ちょい影がうすいが、貴重な選手。

3番ファースト ふぃるだ

.390、50本走力50
ここから3人のホームランバッターが続くのだ。本物も50本ぐらい打ちそうだ。うれしい。

4番サード おかだ

.390、50本走力50
やはりタイガースのリーダー。だが、まん中にはさまれて、いまひとつ成績がふるわない。

5番ライト まゆみ

.390、50本走力50
前の2人との対戦でつかれた相手投手がふっと気を抜くのでよく打つ。HR数は最多！

6番レフト たお

.390、20本走力90
トリプルパンチとの対戦を終えると、このベテランが巧妙なヒットを打つ。層が厚いのだ。

7番ショート やぎ

.360、20本走力90
新鋭スラッガー、長身のショートとして注目を浴びる。長打力はないが巧みな技を見せる。

8番キャッチャー きど

.360、20本走力90
タイガース投手陣をリードするベテランキャッチャー。こんなに足は速くないかな？

きいお

右上手投げ。得意の変化球で相手打者をホンロウ！　ピンチに熱くなるのが唯一の欠点。防御率3.20(以下同)。

とおやま

左上手投げ。速球でビシバシ斬ってとるタイプ。もちろん、変化球もさえている。シュートが決め手だ！

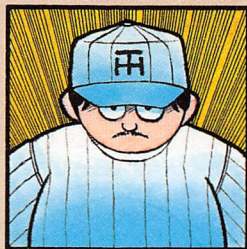
なかだ

左下手投げ。バリエーションをつけるためフォームを改造した。超珍しいフォームなのでだれも打てないはず！

みこしば

右下手投げ。いつでもストライクをとれるコントロールのよさが売りの技巧派。リリーフから昇格したのだ。

監督兼球団代表 ワタシ

温厚な表情に似合わず、内に秘めた闘志はすさまじい。まさに勝負の鬼だと思う。単に勝つと喜び、負けるとくやしがるミーハーなのだが、なぜか強い。神宮で負け続ける本物のタイガースの試合を見たウサ晴らしにMファン編集部で、NOPや編集部Fを打ち負かしたりしている、暗い情念の持ち主ともいえそう。やはり心もおだやかになるためには、本物のタイガースに勝ち続けてもらうしかないようだ。現在、ウォッチモードで必勝のタイガースを作っているが、どうもうまくいかない。『激ペナ2』の道は険しい！

ライバルは多いほうがいいに決まってるっ！

当然、ピッチャーに打たれまい！　というこの心意気がなければ、何の面白みもなくなってしまう。打者にしても同じこと。だが、いくら意気ごみがあっても、そこに実力が伴わないと話にならない。実際のプロ野球の場合は、ドラフトとかお金を積むとかいろんな方法でいい選手をひき入れるのだが『激ペナ2』の場合は、パラメータを操作して自分のチームを作る。1番は打率.360で、ホームラン17本／これで決まりっ！　とかいったふうにだ。当然、パラメータの上限値、打率.399、ホームラン59本にすればすごく能力のあるバッターを作れるわけだが、全員にそんなパラメータは与えられない。全体の数に制限があるから、こっちを打率を高くしたら、こっちは低く、というふうにせざるを得ない。あちらをたてればこちらが立たぬ、というわけだ。だが、面白いのはここからで、たとえ高打率、高ホームランでなくても、ヒットを打つことはできるところだ。打率とホームランの組み合わせにもよるが、例えば打率.360、ホームラン17本というような選手。ふつうに打ってると、なかなかヒットは打てない。だが、これなども、ツボを狙えばいきなり高打率のアベレージヒッターになってくれる。ツボというのはアッパースイングで、内野手の頭を越え、外野手の前にポトリと落とすセンター返しや、内角球をうまく手首を返して流してライン際に落とす、などのテクニックである。

全員を超豪華パラメータ選手にするわけにはいかない以上、これらのふつうのパラメータの選手がいかに相手投手を傷めつけるかが勝負のポイントになってくる。いくら超豪華バッターが3人並んでいても、相手投手の集中力があれば打ちとることはできる。これら以外の選手がまったく打てなければ投手がこの3人に集中するのは簡単なのだ。いわば、このザコといってしまえばそれまでの選手たちの活躍いかんによって勝敗が決まるといってもいい。

だが、残念ながらこの「選手にあった操作法！」というのは、ウォッチモードでは完全に無視されている。打率やホームランの数に関係なく、ふつうにしか打たないのだ。足の速い選手はたまにバントを試みて失敗したりしているが、その程度。これだけゲームのデキがいいのだから、ウォッチモードでどんなスイングをして、どっちの方向に打つか？　なども設定できたりするとうれしいな、と思う。おまけに、近めの球が好き、とかそんなのもいい。投手にしても、打ちとり方を数パターン用意して、決め球を決めておくとか……。それができればまちがいなく、自分の分身がプレイするのを安心して(手に汗にぎって？)観戦できる。これぞ、夢のコンピュータゲームといえるのではなかろうか………。

FAN-NEWS テグザー2

ファイアーホーク

ゲームアーツ
☎03-984-1136
11月2日発売予定

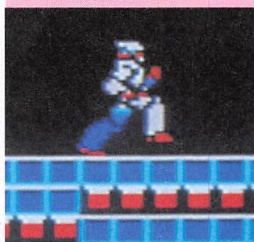
媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC
価格	7,800円

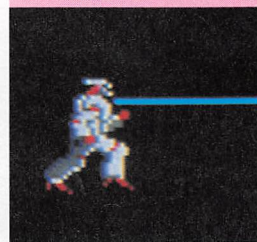
一世を風靡（ふうび）したアクションゲーム『テグザー』がパワーアップして帰ってきた。前作の謎も今明らかに。

テグザーの小惑星 ネディアム 突入から4年……

いろんなタイプの敵を倒しながら、変形して狭い通路を進む勇士に熱中した前作『テグザー』。今回の『ファイアーホーク』はその続編。MSX1対応だったものからMSX2へ。前作の謎を解明すべく発進……！

かつて、宇宙船レイピナは小惑星ネディアムから、かろうじてハイパーデュアルアーマー・テグザーで脱出した。それから4年。ネディアムが、地球と衝突するコースに突入。そこで、新兵器ファイアーホークを発進させた。そのパイロットの1人ジョショアは、テグザーと共に行方不明となったパイロットのフィアンセだった。

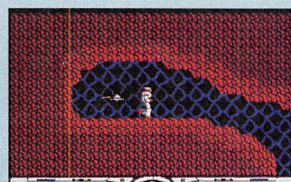
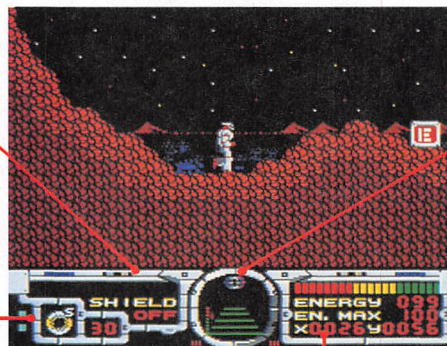
前作テグザー

ファイアーホーク

➡一見してもわかるようにファイアーホークは、テグザーに比べて格段にパワーアップしている。変形シーンはとくに圧巻！

画面から得られる情報を最大限に活用しよう

前作と違っていろいろなメーターがあるので、ちゃんと意味を理解しないと、気がつかないうちにやられてしまったなんてことになりかねない。1面の前に練習をかねた演習モードがあるので、メーターの役割を確認しながらプレイしよう。

シールドメーター
シールドエネルギーの残量を表示している。レッドゾーンに入ったら要注意だ。シールドを張りかえたほうがいい。敵に囲まれたら、まっ先にこのメーターに注目して、シールドの状態をチェックしよう。

センサー
機体の状態がわかるようになっている。飛行機形態のときは機体の傾きまでもが表示されるのだ。また、サブウェポンの使用ボタンを押しっぱなしにすると……。

⬆このように表示が変わる。これでサブウェポンの選択ができるようになるぞ

サブウェポン表示
サブウェポンに何が選択されているかを表示。となりはその武器があと何回使えるかの回数。数が限られているから使い過ぎに注意。

エネルギーゲージ
いちばん大事なメーターだろう。エネルギーがないとシールドも張れないし、攻撃もできないのだ。

必見！　ファイアーホークのリアルな動き！

前作『テグザー』でも評判になった、スムーズな変形シーン。今回は、前作の3倍のアニメーションパターンを使っていることや、MSX2版になったのも手伝ってとてもいい感じ。本物のアニメーションを見ているといった感覚なのだ。

狭い通路や角度の鋭い曲がり角を通過するとき、変形するタイミングがこのゲームの重要なポイントになっている。また、このゲームの魅力でもある。

この性質を使うと、飛行機形態の長所（1点に攻撃を集中できる）と、ロボット形態の長所（多数の敵にダメージを与えられたり、隠れている敵を攻撃できる）といったお互いの利点をいかした攻撃を、自由に操ることが可能となるのだ。たとえば、高いところでたくさんの敵キャラと遭遇した場合、飛行機形態では不利なのですばやく変形して攻撃、一気に敵をやっつけてバリアの消耗を防ぐなど、状況にあわせた使いわけができる。弾を撃ってくる敵なども多くいて、前作よりかなり強力な敵が増えているから、この使い分けはとても重要だ。このへんは、演習モードでしっかりマスターしておこう。

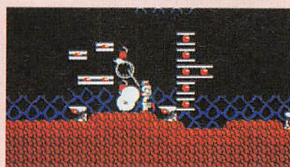
⬆飛行機形態からだんだんロボット形態へ……

⬅これで完了。当然、ロボット形態から飛行機形態へもどることだってできる！

多彩な武器を敵のタイプにあわせて使いこなす

ファイアーホークには多彩な武器が装備されている。基本装備であるレーザーキャノンやシールドのほかに、オプションキャリアが装備されたときには、より多くの武器を使うことができるようになっている。戦闘中でも、シールドボタンを押しっぱなしにしておけば、戦闘を中断してサブウェポンを使用できるから便利だ。

サブウェポンは、アイテムをとることにより使うことができるようになり、使いきるとオプションキャリアは消えてしまう。

レーザーキャノン砲

この武器の便利さはテグザーゆずりだ。たくさんの敵に自動的に反応して攻撃してくれる。しかも、地形等に隠れている敵をも見つけ出してくれるから、隠れキャラの発見にも役立ちそうだね。でも、さすがに自分の後方までは追いかけきれないようだから、そこらへんは注意したほうがいいぞ。

シールド

自機を敵の攻撃や溶岩などの障害から守ってくれるのが、このシールドだ。これは機体のエネルギーを使うから、エネルギー残量には気を配ってもらいたい。レッドゾーンに入っている場合は使うことができなくなるぞ。シールドが使えなくなったときが、このゲームの終わりのときなのだ。

ホーミングミサイルとサブウェポン

最初から持っているのはホーミングミサイル。その威力はレーザーよりも強力だから、ボスなどの固い敵に有効。ミサイルリローダーで装備数を増やすこともできる。ほかに、ハイパーミサイル、ECM、ストッパー、ナパーム爆弾、フラッシャーなどがある。効率よく使って戦っていくのだ！

さっそくステージ1を攻略してみよう

STAGE 1

エリア 1

まずはこてしらべのエリアだ。なにも問題ないだろう。エネルギーをくれる敵やマックスエネルギーを増やしてくれるアイテムは確実にとろう。ほかの敵はあまり気にしなくていいぞ。ふたまたに分かれているところは、両方とも行っておこう。

エリア 2

だんだん入り組んできたようだ。行き止まりも見える。行き止まりにはたいていエネルギーをくれる敵がいるけど、行くかどうかはキミの判断にまかせる。なれないうちは慎重に行動しよう。

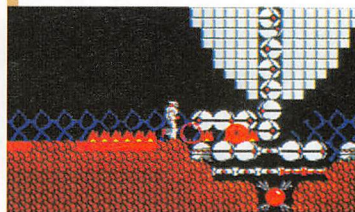
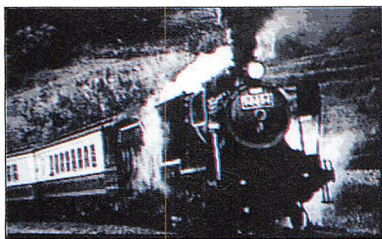
エリア 3 4

ここがこのステージの最後のエリア4。弾を出してくる敵に注意しつつ、真ん中のボスを倒せ！　でも、その前にエリア3に行っておいたほうがいいぞ。エネルギーも補給できるし、強力なナパーム弾も装備できるからなのだ。

ナパーム弾があるエリア3。ここにきたら大きな洞窟をすばやく抜けて、いちはやく上の細い洞窟に入りこめ。オプションキャリアがキミを待っているぞ。

ゲームの流れは？

このゲームは、全部で9面あって、惑星ネディアムの表層から内部のコアへ進んでいくという設定になっている。各面は3つのエリアとボスの待ちうけるエリアの合わせて4エリアから成り立っているぞ。ただし、同じエリアに長くいすわっていると、下の写真のように敵の数がだんだん増えてきて、やっかいなことになってしまう。威力のある武器を効果的に使いこなさないと取り返しのつかないことになってしまい、あっというまにゲームオーバーになるぞ。それから、倒さなくてもよい敵はできるだけ無視しよう。余分なエネルギーの消費は、このゲームをプレイするうえでもっともさけたいことの1つだね。

FM-NEWS

A列車で行こう

ポニーキャニオン
☎03-221-3161
発売中

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM
価格	7,800円

このゲームのマップは縦に20画面ほどもある。アメリカ大陸横断鉄道だから。列車が激突したり破産したりで、くやしくてくやしくてやめられないのだ！

会社の経営はあくせくといそがしいもんだ

手短にいく。ことばの意味は下の写真などを参照のこと。

ここはアメリカ東海岸。大統領官邸のある町。ここから西海岸にある大統領の別邸までつながる大陸横断鉄道を作り、大統領を送りとどけるのが目的だ。プレイヤーは鉄道会社の経営者として、山手線のような、資金源になる路線を作ったりしながら線路を伸ばしていくのだ。

下の写真はゲームがはじまったところ。まだ客車は動いていない。というより客車が走るべき線路がない。線路は、A列車を動かして作る。ふつうは、客車が町と町のあいだを走るように線路を作り、町に駅を作る。客車がうまく運行できそうになったら、線路を客車や貨物車の上にある車止めにつなぐ。つなぐと24時間後に客車や貨物車は発車する。すぐに動き出すとA列車に衝突してしまうからだ。

客車は、駅につくと1時間止まる。このときに乗っていたお客さんは降り、新しいお客さんが乗る。降りたお客さんの人数によっては駅のまわりに新しく町ができ、つぎにその駅に止まったときに乗るお客さんの人数が増える。お客さんが多くないと客車を走らせる経費が売上よりも多い赤字路線になってしまうので、1つの路線に複数の客車を走らせてカバーする。客車どうしが衝突しないように気を配らないと。ああ、いそがしい。

海
この海の感じが東海岸なんだと思う。もちろん、線路は作れない。

町
町は乗客の巣。町の近くに駅を作るとその町の人が駅を利用してくれる。また、駅ができるとそのまわりには自然と町ができていく。

大統領官邸
ここにいるらしいとてもエライ人を大陸横断鉄道で西海岸にある別邸まで運ぶのがゲームの目的だ。

大統領専用客車
大陸横断鉄道が別邸へつながると、自動的に車止めがはずれて発進する仕組みだ。

駅
まっすぐな線路のわきに作れる。収入のもと。

A列車
こいつが動いたあとに線路ができる。

ポイント

車止め

客車
上の車止めがはずれると24時間後に発進。

貨物列車
線路を作る資材を運ぶ。動きは客車と同じだ。

資材置き場
貨物列車がここをとおると資材を1つ積む。資材は貨物列車で駅まで運ばれる。

A列車のモード表示
A列車が移動するときに線路を作るのか(INS)なくすのか(DEL)をあらわしている。

A列車の資材量
A列車が積んでいる資材の量

キー操作説明
昼の状態。夜になるとポイントや駅の発車時刻の設定が加わるのだ。

森
トンネルがあったりするらしい。

ポイント切りかえと駅の時間設定は夜。線路工事は明るいうちにやらないとね

時刻によって風景が変わる(下の写真)のは、明るいうちと夜で、できることが違うから。線路工事は明るいうち、ポイントの設定と駅の発車時刻の設定は夜にしかできないのだ。

線路が2本にわかれているところは「ポイント」になる。各ポイントに、列車別にまっすぐ進むか分岐させるかを設定できる。右下の写真で、矢印が2つにわかれている列車は分岐する。

駅ごとに列車べつの発車時刻を設定することもできる。写真で時刻の数字が「HH：HH」になっているのは停車後1時間で発車するという意味。

時間と風景のうつりかわり

5時 7時 17時 19時

ポイント切りかえ　駅の時間設定

状況確認はレポート画面で

会社の経営状況はレポート画面で確認できる。資金の残額、毎日の売上と経費、客車の搭乗者数などがわかるのだ。

↑売上より経費のほうが多い。ひどい赤字だ

FAN-NEWS

シルヴィアーナ

パック・イン・ビデオ
☎03-5565-8732
9月15日発売予定

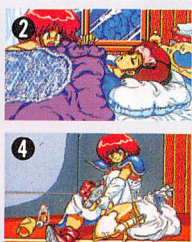
媒体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

お母さんの病気を治すため、シルヴィアーナの旅は今日もつづく。誰でも楽しめるようなシンプルなゲーム進行がうれしいアクションRPGの登場だ。

メルヘンチックなRPG

このゲームにでてくるキャラクタはみんなヌイグルミみたいで、とってもメルヘンチックなRPGだ。ある日、シルヴィアーナ(主人公)のお母さんが不治の病にかかってしまう。シルヴィアーナは、町でなんでも治すことのできる薬をくれる医者の話を聞き、その人を捜す旅にでる決心をしたのだ。

オープニング・ストーリー

❶やさしいお母さんと2人暮らし

❷お母さんは突然病気で倒れてしまう

❸どんな病気でも治る薬の話を聞いた

❹さっそくもらいに行くことにしたのだ

戦闘は体当りだけなの!!

ゲーム進行はじつにシンプルで楽に進められる。基本は、フィールドマップ上をテクテク歩いて、敵がいたら体当たりするだけ。当然ダンジョンもあるけど、これもマッピングするほど広くはないのだ。

基本画面

移動はこの画面で。真ん中にあるのは自分の家です

8個の財宝を取ってこなければ！

シルヴィアーナがお母さんのために薬をもらいに医者の所へ行くのが最初の目的なんだけど、じつはこの医者にはすぐに会うことができる。ところが「昔盗まれた8個の財宝を取り返して来たら薬をやろう」なんていって薬をくれない。「ひどい医者だ」などと思いつつ財宝探しの旅が始まるのだった。財宝は塔の最上階にいるボスキャラが1ぴきにつき1個持っているので計8ぴきのボスを倒さないといけない。お母さんのためにも一刻も早く財宝を集めよう。

ダンジョンの入口

このダンジョンに医者がいるのだが8個の財宝を取りかえせとは……

塔の最上階にボスキャラがいるはず

ボスキャラ発見。これも体当たりするだけ

やった！財宝を1個手に入れたっ！

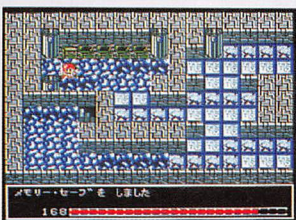
メモリーセーブもできる親切設計

このゲームはファンクションキーで、かんたんにいろいろなことができる。そのなかでも便利なのがF・1のメモリーセーブ。MSX本体内のRAMに今の状態を一時的にセーブしておける機能だ。おかげでゲームオーバーになっても、ディスクアクセスしたりせずに、すぐにまえの状態から再開できる。

当然、電源を切ったらすべて消えてしまうので、ある程度進んだらディスクセーブ(F・10)をするようにしよう。

F・1 メモリーセーブ

宝箱を開けるまえにメモリーセーブしておけば、たとえトラップで死んでしまっても、すぐに宝箱を開けるまえの状態から再開することができるのだ。

宝箱にはトラップもある。開けるまえにはセーブを

F・2 アイテム表示

町で買ったパン(体力回復)や毒けしなどのアイテムをいつでも呼び出して、見たり、使ったりすることができる。

ダンジョンに入るまえにパンを買えるだけ買っておこう

F・3 装備

いま装備している武器の強さや、手に入れたアイテムなどが表示される。何を持ってるか気になったとき便利。

安い剣を買うと、高価な剣でも勝手に捨てちゃうよ

F・4 財宝

ボスを倒して手に入れた財宝が表示される。すでに7個までそろっているけど、8個集めるのはひと苦労。

あと1個で全部そろう。お母さんのためにガンバルのだ！

FAN-NEWS

やじうまペナントレース

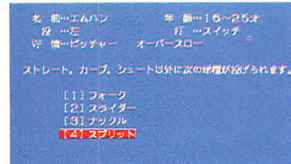
ビクター音楽産業
☎03-423-7901
発売中

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

プロ野球球団の入団テストを受けて、ペナントレースに参加。監督と選手の両方を体験する野球ゲーム。

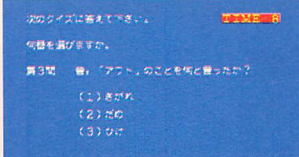
あこがれの球団の入団テストを受ける

誰だって子供の頃は将来プロ野球選手になることを、夢のベスト5のなかに入れていた。そんな夢をこのゲームはかなえてくれる。キミは好きな球団に入団できて、あの勝負のときのちょっとした緊張感と雰囲気が味わえ、しかも熱くなれるという仕組み。このゲームでキミは監督とチームの一選手として野球をする。この場合「オレの打席までまわしてくれ」などの4番打者の気持ちや、「この1点はオレが守ってみせる」と思いながらマウンドに登っていくリリーフ投手の気持ちなどがリアルに感じられる。さらにナイスプレイをしたときには思わずガッツポーズがでてしまう。数ある野球ゲームのなかで、風変わりなおもしろさを持ったゲームだ。

期待の新人はエムハン

ここでキミの選手を設定する。新人エムハンはスプリットボールを決め球とする左投げの投手だ

入団テストいろいろ

さあ、入団テストを受ける日がきた。テストはペーパーテスト、走力・体力テスト、技術テストの順で進んでいく。これはのちにキミの選手としての能力になるのでまじめに受けたほうがいいぞ。

ペーパーテスト

問題は意外に知らないことがあって勉強になる。アンケートもある

走力テスト　体力テスト

キーをバシバシ叩きつづける。けっこう疲れる

懸垂、腕立てふせ、バーベルの3つから選べる

技術テスト

むずかしくてなかなか打てない

ナックルは驚くほど変化する

全部キャッチしたいよね！

祝入団

念願がかないついに入団が決定した。フラッシュの嵐の中にプロ野球選手エムハンがいた

選手になったり監督になったり忙しい！

実際に行われているペナントレース顔負けの、首位攻防戦がやっていて異常に盛り上がる。そんなところが『やじペナ』のやじうまたるゆえん。ペナントレースでは、監督が2度マウンドにいけば交代しなくてはならないし、ときには雨天コールドなんて起こるところがリアル。もちろん2人プレイもできる。

■2人プレイだってできる

長いペナントレースの間や、試合中にもキミの出番は限られていているはずだ。もっと打ったり投げたりしたい人は、2人プレイで対戦だ。これなら思う存分楽しめる。

好きなチームを選び好きな球場で戦える

野球史に残るペナントレースにしたい

いよいよ開幕戦だ。これから130試合を戦っていかなければならない。選手どうしの一勝負、一勝負の戦い方から優勝のための一試合、一試合の戦い方を、キミはこのペナントレースで、監督として、選手として感じるはず。エムハンのプロ1年目のペナントレースが始まる。

メンバー決定

ここでスターティングメンバーを決定する。名誉ある開幕投手はエムハンだ

試合は7回表へ

1点を争う試合……。エムハンよ負けるな。スコアボードにメッセージが出た

球場画面etc.

打球はボテボテの内野ゴロだ

左中間に抜けるか、捕られるか？

ズームアップ画面etc.

エラーはしないで

第1号ホームランだ

激しいクロスプレー

今の試合結果

エムハンの完封で開幕戦に勝ったぞ

他球場の試合結果

他試合の結果は田淵の解説つきで

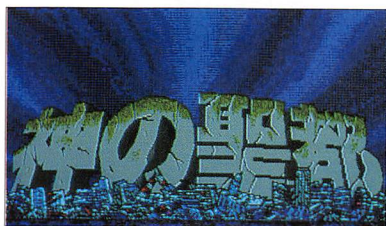
優勝

※

流した汗が涙と喜びにかわる瞬間、やじペナよ、ありがとう

※ペナントレース終了までに数十時間かかるので、ビクターからPC−98版のものをお借りしました。

FAN-NEWS

神の聖都(まち)

スタジオパンサー
☎03-798-2760
11月上旬発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

恋人ユカリの住む横浜の街が、突然壊滅状態に。ユウキは彼女を救出するために、また事件の謎を解くために横浜に向かう。じっくり味わうAVG。

モンスターの出現した横浜にいるユカリを探せ！

原因不明の異変で、横浜が全滅した。1990年のことである。わずかだが、生存者がいるらしいという噂をたよりに、ユウキは、恋人・ユカリを探すために横浜に乗りこんだ。

愛するユカリは生きている。そう信じてユウキは、ユカリを探し始めるが、手がかりらしいものは何もない。そのうえ、ユウキの前に立ちはだかるものがいる。それは、横浜に事件後に出没しはじめた奇怪なモンスターたちである。モンスターを倒せば、彼女に会えるのだろうか。

それにしても、なぜ横浜だけがこんなことになってしまったのだろうか。

ユウキ

↑ユカリを探すため単身横浜へ行く

ユカリ

↑ユウキの恋人。横浜に住んでいた

これが基本画面だ

全編をとおして、コマンド選択方式。選んだコマンドによって少しずつ展開が異なるから御用心。

歩くと走る

走るより歩くほうが物の発見や怪物との遭遇が多い。

←歩くと走るのどっち？

←走ると速いが発見が減る

生存者はすべて洗脳されているというが……!?

壊滅状態の横浜を訪れたユウキは、一刻もはやくユカリを探しだしたい。しかし、依然として手がかりは何もなかった。

酒場で、地下鉄の駅周辺に生存者がいるらしいと、聞きこんだユウキは、さっそく行ってみた。そこには確かに生存者がいた。しかもその中に友だちもいた。だが、その友だちは突然、ユウキにむかって襲ってきたのだ……!?

ユウキが意識を取り戻すと、目の前に男がいた。彼がユウキを助けてくれたらしい。その男の名前は、フィレンという外国人である。フィレンは、「生き残り」は何者かに洗脳されて、自分の意思で動いているのではないのだと、ユウキに教えるのだった。もし、ユカリが生きていても洗脳されているのだろうか。

そして、2か月間、ユカリ救出と謎の究明のために準備を進め、見ちがえるほどたくましくきたえられたユウキは、前のように無防備に襲われることはない。武器を持ち、単身中心部へ、向かった。はたして彼女は無事なのだろうか？

←進歩的な港町・横浜の面影はどこにもない

友だちがユウキを襲う！

↑→死んだと思っていた友だちが生きていたのだが、彼はユウキに襲いかかってきた。生存者はすべて洗脳されてしまったのだ

持ち去られたつえとは……？

↑←ユウキを治療してくれた病院からつえが盗まれた　ここから本格的な謎の究明が始まる

モンスターを倒せ!!

横浜にモンスター出現。ユカリを見つけるにはこいつらを倒せ！　アドベンチャーゲームにはめずらしく、戦闘シーンが数多く取り入れられている。

→心優しいユウキは怪物でも殺す気になれないが……

↑こいつを倒せば手がかりになる

→リボルバー。リアルな武器が続々登場。これがなくては始まらない

FAN-NEWS

ガウディ

Gaudi バルセロナの風

ウルフチーム
☎03-5273-4795
発売中

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	9,800円

天才建築家・ガウディを生んだバルセロナで繰り広げられるハードボイルドなアドベンチャーゲーム。テロリストの策謀を阻止できるか!?

テロリストの計画を阻止せよ!

1992年夏、オリンピックに熱狂するバルセロナ。スペイン共産党と、策略をくわだてるテロ組織を中心に事件が展開される。主人公のヘンリー・ハワードがいつのまにか、この事件に巻きこまれていくというハードボイルドのAVG。

情報コンサルタントをするヘンリーの本拠地であるロンドンと、天才建築家・ガウディで知られるバルセロナで繰り広げられる2部構成。さらに、事件を解決しながらバルセロナの市内観光もできてしまうのも、このゲームの魅力のひとつだ。

➡主人公の本拠地ロンドンは茶色で

➡バルセロナはカラーで表示される

⬅カサ・ミラ。ガウディが設計した建物

突然スペイン共産党から依頼が…

ヘンリー・ハワードは、かつて刑事だった。しかし、今は裏の世界へも通じる、情報コンサルタント。これまでにもかなり危ない橋を渡ってきたなかなかの強者である。

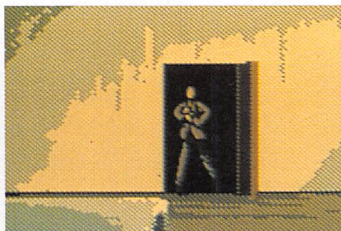
そのヘンリーが、依頼者と会うのに利用しているバー、オールド・カスタムで、ある日、彼に会うための合図をするスペイン共産党の議員、リーオ・ガルシーアと名乗る男がいた。彼はヘンリーに「スペインを救ってほしい」と哀願するように、仕事の依頼をした。

ヘンリーは、この突然の依頼を引き受けたが、その晩になって、リーオが命を狙われていることを知る。

途方もない胸さわぎを覚えながら、事件を解決するためにバルセロナへと急いだ。

➡ヘンリーにあうためスペインから来た共産党員のリーオ

➡依頼人はグラスにコインをしずませろ!

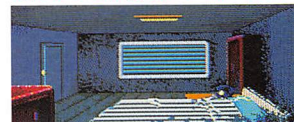
コインが合図だ

⬆見知らぬ男に、狙撃される。狙われたのはリーオ。命に別状がなく一安心

スペインでまちうけている謎とは?

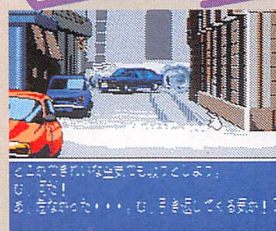
ヘンリーは、依頼を受けたものの、くわしい仕事の内容を知らされないまま、バルセロナに入った。

バルセロナは、オリンピックにもり上がる反面、政治的な対立が生じているという。

くわしい事情がわからないヘンリーは、リーオと会う約束のアベニーダ・パラス・ホテルを訪ねるために、バルセロナの街に出かけた。しかし、誰かが自分を狙っている。なぜ? 多くの謎をかかえてヘンリーは事件の渦中へと巻きこまれていくのだ。

⬇ここから電話もかけられる。それにしても経費をケチッたらしい

⬇ヘンリーがバルセロナで宿泊する安ホテル

⬆アベニーダ・パラス。立派すぎるのでホテルには見えない

命を狙われているぞ!

⬆車が猛スピードで通り過ぎる。偶然? それとも故意?

⬆ナイフを持ったチンピラが出現。ハワード危ない!!

便利なヒストリーリピートシステム内蔵

過去にさかのぼれる

⬆まるでタイムトラベルをしているようだ

いくつにも枝わかれして複雑なストーリーのため、途中で「Ｆｉｎ」なんてこともあるけど、こうなる前に間違いに気づけば、ヒストリーリピートシステムを使って軌道修正することができる。

これは「選択を誤ったな」と思われる状態までもどれるセーブ機能の親戚のようなシステムだ。

FAN-NEWS ぴんきぃ・ぽんきぃ

PINKY・PONKY

エルフ
☎03-5386-9022
発売中

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	5,800円

ごきげんとったりおだてたり、ときにはシリアスにせまったり。キミは何人の女の子を口説けるか?!

トキメキが得点になるのだ!

コマンド選択方式で女の子を口説きおとすナンパAVG。ゲームには5つのストーリーが用意されていて、いろいろなタイプの女の子が登場する。キミはナンパ魔王のアキラとなって女の子にせまるのだ。1つのストーリーは5つのシーンに分かれていて、女の子のハートにトキメキがあったりすると画面の右下の女の子の気分をあらわす得点が上がり、次のシーンへ進めるシステムだ。ストーリーが進むとだんだん場面がエッチになっていき最後には♡♡♡シーンがキミを待っているはずだ。

ごきげんになると

ポイントが上がる

↑たとえばちさとちゃんのタコヤキを買ってあげたりしていると

↑シーン1の終盤には、210点ぐらい得点がたまって次のシーンへ

じつはシリーズ3本同時発売だ!

『ぴんきぃ・ぽんきぃ』はシリーズ第1集から第3集が同時発売され、各巻ごとに異なった味つけがされている。夢落ち風あり、ミステリーあり。それぞれに女の子と♡♡♡が楽しめるぞ。

第2集

↑第2集『とわいらいと・げーむす』。ホラー仕立ての話がいい味だ

第3集

↑第3集『ばとる・らばーす』は女の子が8人も登場してお得です

ぴんきぃ・ぽんきぃ GALSカタログ

ここで第1集『ぴゅーてぃふる・どりーむ』の各ストーリーに登場する女の子たちを紹介しよう。5人の女の子は年令、職業、性格、好みのタイプの男性などがちがうので、同じ口説きパターンがかならず成功するとはかぎらないところがリアルで楽しい。ナンパに失敗したときは1度ゲームオーバー画面になってから次のストーリーへうつり、新たな気持ちでナンパができる。

↑ナンパに失敗すると1度ゲームオーバーになる

1 女子高生 三浦ちさとちゃん

学園祭でタコヤキを売っている。ナンパには、タコヤキの100や200は買ってあげる覚悟が必要。

2 看護婦 石川すみ子さん

入院患者の担当になったばかりの看護婦さん。結婚問題の相談にはまじめに答えてあげよう。

3 キャバクラギャル 浅香みきちゃん

風俗関係の女の子でスレてるところもあるけれど、性格はかわいい。そのうえかなりエッチ。

4 家庭教師 浅野ひとみさん

医大にかよう大学生。すらっとした美人でお堅い性格。ついいじめてしまいそうなタイプだ。

5 専門学校生 天野れい子ちゃん

町中で声をかけるというナンパの王道でひっかけた美少女。正攻法でじっくり口説きたいね。

秋号はまじめとへんなゲーム!

ディスクステーション・ファン

DS fan

コンパイル
☎082-263-6165
発売中

媒体	2DD MSX-Audio
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	3,880円

いろんなゲームのアイデアが、どんどん出てくるコンパイルさん。秋号はだいぶ変わったRPG(?)と、いつものバリバリのシューティングの2本。そして、いろんなゲームのちょっとだけプレイが満載!

へんなちるどれんうおーず

主人公かずなりはまだ、小学生だ。クラスにはいろんなヤツがいるが、そいつらはかずなりにとっては敵なのである。で、彼らを相手にクラスのいちばんの人気ものになるのが目的なのだ。最初は体力を養い、力をたくわえ、勉強をして頭をとぎすませる。つぎに、そのへんを利用して、頭のいいクミちゃんなどを味方につけて、勉強を教えてもらいながら、ますます勢力範囲を広げていく。重要なのはけんか。けんかでダメージを与え、子分をひきぬいて15人集めると勝ち。そのうち、あるアイテム(どういうわけか自転車とか)をやったりして、買収作戦をしてくるヤツや、悪口をいって人の人気に水をさすヤツが出てきててんやわんや。人の知らない話を知ってたり、人を笑わせるのも人気度を高めるコツだ。これはRPGかと思うような気もするが、やっぱりシミュレーションなのかなあ。

⊃腕立てふせで体力を、クミちゃんからは勉強を

登場するちるどれん

主人公かずなり

↑各パラメータと味方のリストなどなど

つよし
⊂頭はちょっと悪いが力と根性がある

まなぶ
⊂根性はないが特徴のない標準タイプ

ゆずる
⊂力と人気が全然なくて頭と要領がいい

ふとし
⊂何にもないバカだが敵にまわすと恐い

いっぱいいろいろある

いつものようにおまけもいっぱいある。『クリムゾンII』と『D. C. コネクション』のちょっとだけプレイ(本編の10%ぐらいがプレイできる)と、レトロゲームは『テグザー』。はっきりいって『テグザー』はものすごいお徳だ。発売当時はすっごいはやったし、いま遊んでもちっとも古くない。これはうれしい。そして、写真は載せてないけど♡ゲームの『韋駄天いかせ男』のちょっとだけプレイ。これもおいしい部分だね!

クリムゾンII
⊂クリスタルソフトの人気RPG。詳しくは今月号の8頁で

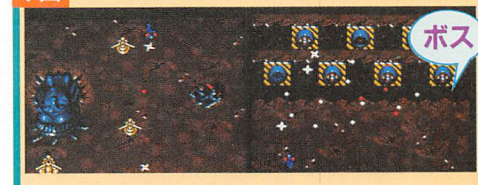
D.C.コネクション
⊂警察署長を殺した犯人を捜すリバーヒルソフトのAVG

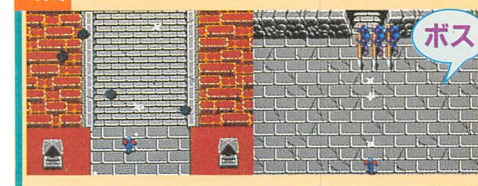
テグザー
⊂ゲームアーツのロボットタイプの戦闘機によるアクション

まじめなアレスタ外伝

ここは次元の違う地球。ここムロマチ・シティでは、最近奇妙な事件が続出していた。このシティは生体工学が発達した都市で、なかにはサイボーグのような人もずいぶんいたが、その人たちのうちの何人かが、突然暴徒と化してしまったのだ。この人たちの脳を調べると、中枢部の神経はズタズタで、何かが入りこんでいた形跡があった。その頃、シティでは暴徒たちを異様な仮面をつけた人が鎮圧しているという噂がたった。その人物を見た人はその姿がニンジャに似ているという。そしてなぜかアレスタと名のっているという……というバックストーリーがあって、実際は忍者がバリバリ活躍する快感のシューティング。例によって、スルスルスクロールはずいぶん長い。今回は3面までの紹介だが、全部で5面もある。

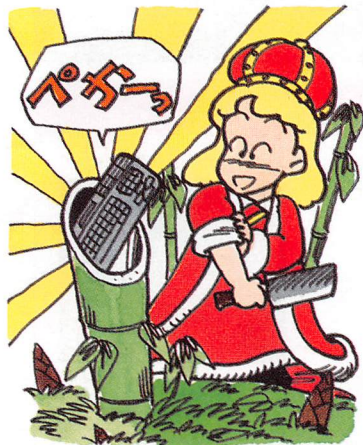
⊂パワーアップアイテムは力と書いてあるのだ

1面 1面は自由の女神の顔が埋まった不思議な地形。

3面 山あり谷ありの面。ボスがちょっと固めかな。

4面 神殿のようなところをずんずん進む。

どうやらムロマチ・シティらしい。穴は地震が原因だという。全部のマップを載せたかったが、長い長いで途中までであしからず。

第6回

メーカーのみなさんへ。こんなMSXを作ってほしい。

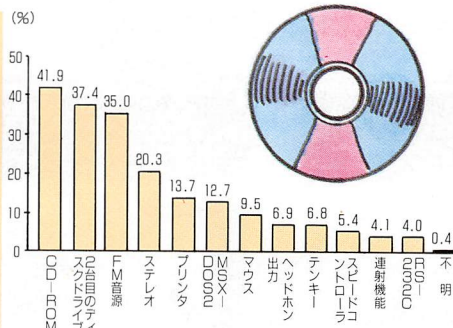
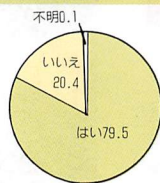
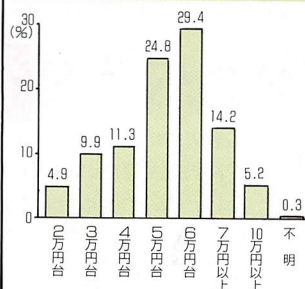
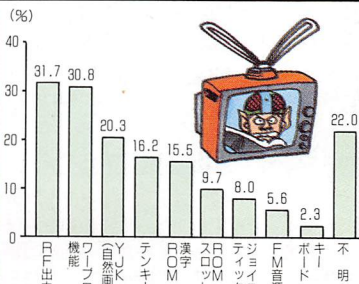
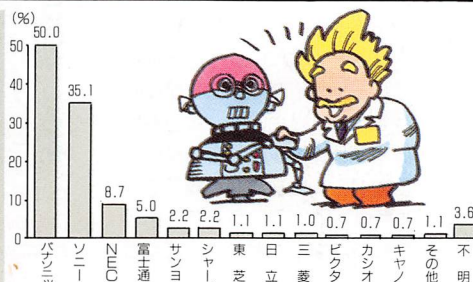
by 飯島健男

次世代MSXはどんなマシンになってほしいか……がテーマだっただけに読者の反響はすごいものがあった。びっしりと意見を書いたアンケートハガキがたくさん届いたのである。全員の意見が載せられないのは残念だけど、今回はグラフの解説というより、みんなの意見をまとめてみたい。では、8月号のアンケートの結果報告。

今回のテーマだったのが、新しいMSX。というわけで、①の結果に注目。半年前なら、こんな結果ではなかったかもしれないが、CD-ROMが1位。2位は2台目のディスクドライブ。細かくアンケートを見ていくと、CD-ROMを希望している人はゲーム好きが多く、2ドライブを希望している人は多角的にMSXを使用している人が多かった。とくに、入門機としての手軽さよりも多機能・高性能を求めている意見が多く、この点はMSXにたんなるゲーム機としてではなくパソコンとして大きく飛躍してほしがっているようだ。さらに意見を読んでいくと、スプライト機能についてのものが目だった。現在の横1列同時表示8枚から、せめて16枚ぐらいにはしてほしいということだ。MSXが出たころは、MSXの最大の特徴だったのが、最近追い越されつつあるというところかな。また、16ビットでPC98並みの機能にしてほしいという意見もあったが、それではPC98そのものになってしまうのではないだろうか。

②のグラフはいまあるMSXで必要ないと思う機能について。RF出力やワープロ機能が上位。ただし、ワープロ機能は意見が分かれるところだ。仕事や多方面にわたってMSXを使用している人は、ワープロ機能の充実を望む声が多かった。またMSX2+に関しては自然画の評判があまり芳(かんば)しくない。よい使い道がないことや、ふつうの人が使うにはむずかし過ぎること、専用ソフトが非常に少ない点が原因だろう。

③は望む機能を備えた新MSXなら買いたいかどうか、そして④は、それがいくらぐらいなら買うかというもの。買いたい(実際には買い替えるわけだが)と思っている人は過半数もいる。MSXよ、がんばれ……なのだ。さて、その値段だが、MSX2+が6万円台だから、やっぱり同じぐらいで、いまよりいいやつがいい、ということらしい。だが、興味深かったのは、要望をいろいろ書いてきた人ほど10万円以上払ってもいいという点。機能が充実すれば、当然高くてもしょうがない。でも、MSX1台で完結するなら、そのほうがかえって安くつくわけだ。

最後の⑤のグラフだが、これは新MSXをどのメーカーに作ってほしいかというもの。1位のパナソニックを指名しているなかで多かった理由は、機能的にすぐれているから、たんに好きだから。2位のソニーはデザインのよさ。理由を書いてあるものはソニーのほうが多かった。ここでおもしろい意見があった。パナソニックとソニーに共同で新MSXを作ってほしいというものだ。夢のMSXが実現する日が近いかも。

❶ 新しいMSXを作るとしたら、何を標準装備してほしいですか。2つまで選んでください。

❸ ほしい機能をそろえたMSXがもしできたら買ってもいいと思いますか。

❹ ❸ではいと答えた人のみ答えてください。そのMSXがいくらだと買ってもいいと思いますか。

❷ いまあるMSXで必要ではないと思うものは何だと思いますか。2つまで選んでください。

❺ それでは、ほしい機能がそろっているMSXをどのメーカーに作ってほしいと思いますか。

次回のお題

今回のアンケートで、みんなのMSXに対する熱い気持ちがよくわかった。ぜひともメーカーの方々は全員の意見を参考に、希望を実現させてほしいものだ。そして、待望の新MSXが発売となった暁(あかつき)には、それが満足いくものだったか、また、さらなるMSXの飛躍のためにもう一度アンケートをとってみたいと思う。こういったみんなの意見がきっとMSXを発展させていくはずだ。

さて、次回のお題だが、パソコンのクラブ活動に目をむけてみたい。学校のクラブを筆頭に、数人の集まりから全国的な規模の集まりまでを対象に、活動や意義について考えてみたい。ゲームの情報交換をしているファンクラブ的なものはのぞいて、目的をもって活動しているクラブ、もちろんMSX以外でもかまわない。さて、そのアンケートは76ページで行っている。結果は12月号で。

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間／7月15日から8月14日まで

夏気分もおさまって、新作ソフトの数も減ってきた。それでもソフトが発売されない月はない。だから今月も発売中のソフトを再チェック！

対応機種の記号の意味

無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用、●はMSX・MSX2/2+のソフトです。◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。♪はMSX-MUSIC対応です。

期間中に発売されたソフト

7月

19日

クリムゾンII(D)／クリスタルソフト／7,800円♪

なかなか好評だったRPG『クリムゾン』の続編。パーティの仲間それぞれに物語が用意されたマルチシナリオ・リンク方式で、よりいっそう楽しく冒険できるすぐれもの。

21日

アークティック(R)／ポニーキャニオン／5,800円

複雑にからんだレールの上をころがるボールたちを、ポイントを切り換え格納庫へ誘導するアクションパズル。

美少女コントロール(D)／ハード／6,800円

敵を撃つと女の子のHな姿が。異例のシューティング。

22日

アンデッドライン(D)／T&Eソフト／6,800円♪

T&Eソフトがおくるタテスクロールのシューティング型アクション。多彩な武器やアイテムを駆使して、バリエーション豊かな全7ステージクリアをめざそう。

28日

D.C.コネクション(D)／リバーヒルソフト／8,800円♪

J.B.シリーズ第3弾のミステリーAVG。

ガウディ(D)／ウルフチーム／9,800円♪

オリンピックをひかえたバルセロナを舞台にしたAVG。

8月

5日

夢幻戦士ヴァリスII(D)／㈱日本テレネット／8,800円♪

かわいい女子高生の優子がくりひろげる過激なアクションゲーム『夢幻戦士ヴァリス』の続編。多彩なステージのあいまには、キレイなグラフィックのデモも楽しめる。

8日

ディスクステーション6号(D)／コンパイル／1,940円♪

おなじみディスクステーション通常号の第6弾／

琉球(D)／アスキー／4,800円

ポーカーを変形させたようなパズルゲーム。背景には沖縄の風景、BGMも沖縄民謡的で雰囲気たっぷり。

10日

イントゥルーダー(D)／アリスソフト／6,800円

かわいい女の子がたくさん登場するHもののAVG。

11日

ぴんきいぽんきい1(D)／エルフ／5,800円

ぴんきいぽんきい2(D)／エルフ／5,800円

ぴんきいぽんきい3(D)／エルフ／5,800円

さまざまなシチュエーションのなかで女の子をナンパするシミュレーション(?)。同システムで3種類登場。

トワイライトゾーンIII(D)／グレイト／7,800円

HものにはわりとめずらしいRPGのシリーズ第3弾。

ポッキー(D)／ポニーテールソフト／6,800円

発売が延び延びになっていた大人気のHものAVG。

ソフトなんでもベスト10

読者参加ベスト10もすっかりおなじみになって、第3弾の「AVG大賞」も決定した。ほかのどのベスト10よりも得票数に差が出ず、ベスト10内の10本ともがだんご状態という感じだ。なおプレゼントの当選者は、11月号のこのページの欄外で。

つぎのベスト10は、いよいよジャンルを離れてみたいと思う。その名も「はやく姿を見せてベスト10」。なんだこりゃと思っているキミ、この本の115ページを開いてみよう。MSX新作発売予定表が載っているはずだ。この表の中にあって、とにかくはやく画面が見たい、機能が知りたいと、いわゆる特集や紹介をはやくしてほしいゲームを3本ハガキに書いて送ろう。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7TIM MSX・FAN編集部ベスト10係まで(9月20日必着で)。左下の応募券も忘れずに貼ってね。ハガキの中から5名様にMファンテレカ、1名様に1位のゲームにちなんだ賞品をプレゼント。どういうところを知りたいかなども書いて、どしどし応募しよう／

決定!! AVG大賞

順位	ソフト名
1	スナッチャー(コナミ)
2	アンジェラス(エニックス)
3	ジーザス(エニックス)
4	サイオブレード(T&Eソフト)
5	秘録 首斬り館(BIT²)
6	ウイングマンスペシャル(エニックス)
7	マンハッタンレクイエム(リバーヒルソフト)
8	めぞん一刻・完結篇(マイクロキャビン)
9	D.C.コネクション(リバーヒルソフト)
10	デュアルターゲット(データウエスト)

↑スナッチャーはともかく、あとはまったくの接戦。AVGとなるとエニックスが上位に登場。発売がおくれたアンジェラスも強い

J&P渋谷店売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	ディスクステーション6号
2	—	夢幻戦士ヴァリスII
3	1	信長の野望・戦国群雄伝
4	—	クリムゾンII
5	—	アンデッドライン
6	—	D.C.コネクション
7	—	テトリス
8	—	カオスエンジェルズ
9	—	イースII
10	—	ザ・ゴルフ

↑ベスト10内のソフトがガラッと変わった。新作の初登場はわかるけど、イースIIの突然の帰りざきはIIIの影響か？(8月15日調べ)

協力：サトームセン1号店、J&P渋谷店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店

ベスト10 応募券 ⑩

RPG大賞当選者：ファルコムサウンドカタログCD(キング：非売品)を〈東京都〉馬場武士、テレカを〈山梨県〉秋山卓也〈熊本県〉内藤博〈奈良県〉福井祥浩〈大阪府〉吉田大介〈岐阜県〉藤田隆之(敬称略)にプレゼント。

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

この記事を作るとき、みんながどのソフトを紹介してほしいのかを考える。それを最優先させて新作をピックアップしてみるのだ。でも、すべてがうまくいくわけもなく、画面がなくてあきらめることはしばしば。今月はなんとしてもロードス島を！　と思っていたらホントに画面をもらうことに成功。なにか気分がいい今月は、年末RPG大特集付き!!

※画面はすべて開発中のものです。

ロードス島戦記

■ハミングバードソフト■☎06-315-8255■発売日未定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	ロールプレイング

ひたすら大人気のRPG登場！

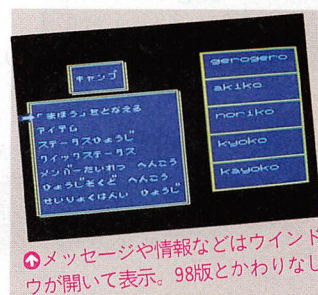
小説、GMなどなど、あらゆる方面で大人気の『ロードス島戦記』。そのうえゲームとなると、その人気はそうとうなもの。アンケートハガキの特集希望などでも人気が高いため、ゲームは開発中で画面など出せないにもかかわらず、本誌で、過去、いく度となくPC98版などの画面を使ったりしながら紹介してきた。今月は、開発中とはいえ、とりあえずMSX2版の画面入手に成功。ついに、その姿を現したぞ。

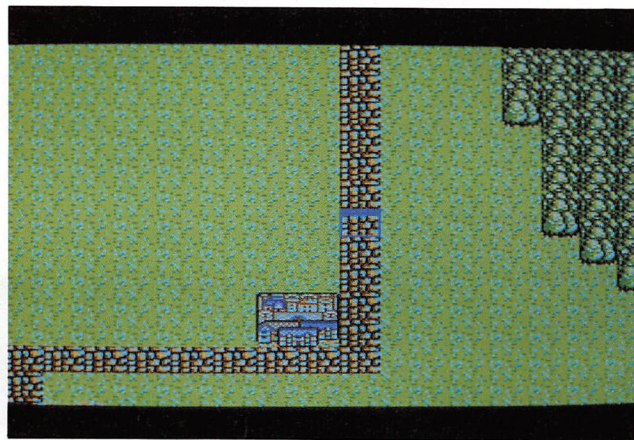
●ご存じのとおり大作RPG

ゲームについては、過去の紹介のくり返しになるけれど、もう1度おさらい。

小説『ロードス島戦記〜灰色の魔女〜』(角川文庫)をもとにした、パーティ形式のRPGだ。パーティは最大6人までの編成で、とうぜん、自分で作ったキャラでもプレイできるけど、小説を読んだキミは用意されたキャラであえてプレイしてみるのも楽しいかも。これらの登場キャラや設定など、小説の世界をじつにリアルに再現しているぞ。キミが冒険する世界の勢力関係なども設定され、それらの状況がゲーム中に変化したり、まえに行った村などがなくなっていた、なんてこともあるという。リアルな大作RPGだ。

●内容はPC98版とかわりなし

ロードス島はいままでにPC98版と88VA版しか発売されていない。つまり、16ビットパソコン用のゲームだったのだ。でも、MSX2版は、画面の表示に多少ちがいがあっても、内容的にはかわらないという。安心して待っていよう。

↑メッセージや情報などはウインドウが開いて表示。98版とかわりなし

←やっと出てきたMSX2版の画面。グラフィックはなかなか。発売が楽しみ

↑ロードス島の世界はなかなか広い。マップ上を歩いていくうちに出会う村や人々など、どれもロードス島戦記の世界観を再現している

お話だけでもいいですか？

〈ロードス島戦記のお待たせしてもいいですか？〉上で紹介しているハミングバードソフトの『ロードス島戦記』。やっとMSX2版の画面が出てきたけど、じつはまだ発売の時期についてはまったく未定。開発がおくれているためなんともいえないということだ。ただし、ハミングバードソフトのほうでも、なんとしても年内に発売するといっている。お待たせしてもいいですか？

アレスタ2

■コンパイル■☎082-263-6165■11月下旬発売予定

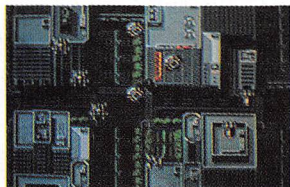
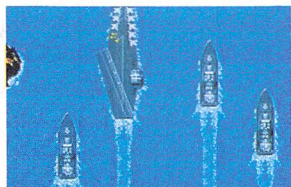
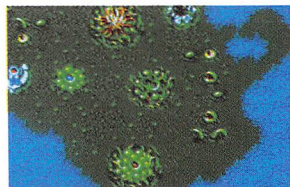
媒体	💾200 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	シューティング

過激なシューティングがふたたび

前作『アレスタ』では、主人公レイ・ワイゼンによって敵を壊滅、平和を取りもどすことに成功したが、ふたたび新たな魔の手がしのびよる……。

前作から20年後。植物進化系人類「バーガント」が強力な起動兵器となににでも寄生する宇宙植物でつぎつぎと、世界を制圧しはじめた。レイ・ワイゼンは戦闘中に太平洋上で消息を絶ってしまったため今回は彼のひとり娘のエリノアが主人公となり、新開発の戦闘機「アレスタ2」に乗って戦うのだ。

森林、大都会、父レイ・ワイゼンが消息を絶った太平洋上空など、バリエーションも豊富に全8ステージが用意されている。グラフィックも以前にも増してキレイになり、高層ビルのリアルな感じやコケなどのグロテスクな感じがいっそうゲームをもりあげる。基本的なゲーム形態は、前作同様、高速スクロールのシューティングゲーム。武器や敵などが新しくなったり、デカキャラなども登場して、前作をしのぐ迫力だ。

開発中のキャラクタ。こんな大きな飛行機も登場するらしい。じつはこれはボスキャラだとか……

大都会でも戦闘がくりひろげられる。敵も新しく手強い

ここで父レイ・ワイゼンが消息を絶ったのか……

都会や海上とは一転してグロテスクなコケのステージ

4次元空間のような不気味な光景。こんなところでも戦うのか？

銀河英雄伝説

■ボーステック■☎03-708-4711■11月上旬発売予定

媒体	💾200 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	8,800円
ジャンル	シミュレーション

宇宙での迫力ある戦闘が楽しい

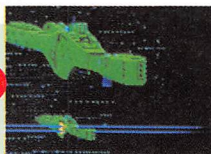
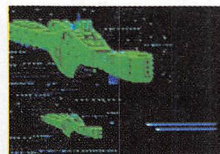
田中芳樹原作の小説『銀河英雄伝説』。そのゲーム版（他機種ではすでに発売中）がMSX2でも発売される。

ゲームは、宇宙を舞台にしたSFシミュレーション。銀河帝国軍と自由惑星同盟の戦いがもとになり、キミは帝国軍の1提督として戦うのだ。実際には、艦隊戦と惑星の占領をおこなうことでゲームは進行する。また、それらには艦隊の編成や生産など、戦術や戦略も必要になるというわけ。

戦闘シーンはアニメーションでよりリアルに、BGMにもFM音源によるクラシックを採用。敵の所在をつきとめるまで敵が見えない索敵ルールや、宇宙の雰囲気を出すためにヘックスやコマを使わないなど、数々の工夫もほどこされていたりつくせりだ。

シナリオも5編用意されていて、原作を読んだキミならより深く、そうでないキミも十分のめりこんで楽しめるぞ。

通常の画面では、ヘックスやマスなどを取りのぞいたので、より宇宙空間の感じで楽しめる

プレイヤーは左側の銀河帝国軍ラインハルトとなって戦う

戦闘シーンではこんなふうにまるで映画やテレビを見てるような美しいアニメーションが見られる。グラフィックもキレイで、ついつい気分ももりあがってきてしまうというもの

お話だけでもいいですか？

〈コナミのシューティングの正体は？〉以前にもお知らせしたコナミの新作シューティングのその後の情報。当初の予定ではもうタイトルや画面が姿を見せていてもいいころなのだが、じつはちょっとおくれぎみ。とはいってもつぎの号では、すくなくとも写真ぐらいは見せられるはず。基本的にはアーケード版の移植だけど、タイトルも新しく別もののゲームになっているとか……。

ウルティマII

■ポニーキャニオン■☎03-221-3161■9月21日発売予定

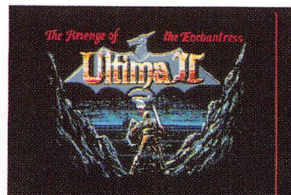
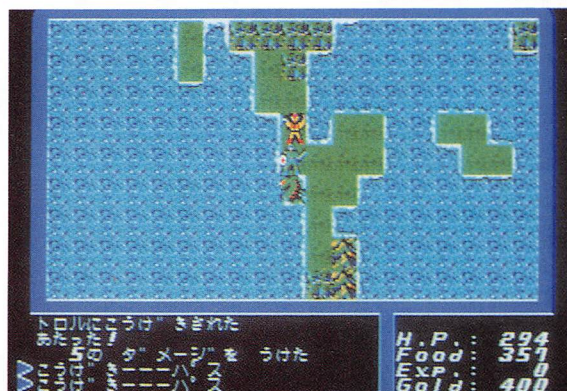
媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	7,800円
ジャンル	ロールプレイング

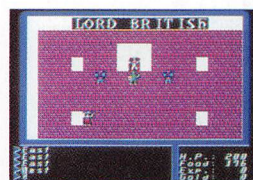
ベーシックながら楽しいRPG!

『ウィザードリィ』とならんで、ベーシックな2大RPGとして有名な『ウルティマ』シリーズの第2弾にあたるのがこの『ウルティマII』だ。

基本的には、『ウルティマI』同様のシステムで、広大な世界を歩きまわり、情報を得て、敵と戦い、という具合にオーソドックスなRPGだ。ただし、今回から時空間を行き来できるタイムゲートが登場するので、ただでさえ広いウルティマの世界がまたいちだんと広がった。世界観の大きさはシリーズ中最大ともいえる内容だ。

今回の敵は、魔道士「モンデイン」の弟子にあたる「ミナクス」。よからぬたくらみをするこのミナクスを、主人公であるプレイヤーが倒すべく冒険の旅に出るというストーリーだ。

RPGファンならこのおもしろさがたまらない。古いゲームとバカにしてはいられないぞ。ためしにプレイしてみては?

↑もともとは古いゲームだけどグラフィックも一新している

←敵との戦闘。シミュレーションゲームっぽい戦闘シーンが、かんたんながらおもしろい

←タイムゲートの登場で世界が広がった

←冒険を進めるには人々の情報も必要だ

野球道

■日本クリエイト(タケルでのみ販売)■☎052-824-2493(タケル事務局)■9月下旬発売予定

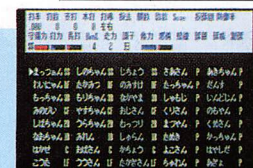
媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	7,700円
ジャンル	シミュレーション

野球チームの経営は苦難だらけ

監督気分で野球を楽しむシミュレーションゲームの登場だ。まずは、球団や選手を用意されたデータから選択。あとは、キミ自身が監督となり、ペナントレースを勝ち抜き、シリーズ優勝をめざすのだ。

実際の試合では、スターティングオーダーの決定からはじまり、守備、打撃、走塁などなど、キミの指示により、チームを勝利に導くのだ。しかも、このシミュレーションは試合中にとどまらずシーズンまえのキャンプで選手のコンディションを整えたり、ドラフトやトレードでチームの強化をはかったりと、キミのやるべき仕事はつぎからつぎへと数しれず……。1日のスケジュールも、監督であるキミが決めることのひとつ。夕方の試合開始までの間をどうすごすか、練習させたり、選手と交流をはかったりと、そこまでこまかくシミュレートされている本格派なのだ。

また、試合後には、勝敗表や個人成績、チーム情報を表示してくれるほか、プロ野球ニュースまで用意されている徹底ぶり。プロ野球選手も脱帽といった感じのリアルなおもしろさだ。

←選手の1日の予定も決めるのだ

←オーダーの決定など監督気分満点

←実際のゲーム画面は、意外に意外、キャラクタもかわいい。でも内容は本格的だ

お話だけでもいいですか?

〈スーパー大戦略のマップ集が発売〉マイクロキャビンから発売されている『スーパー大戦略』(ディスク版)のマップ集が発売される。新作予定表には、先月まで予定が載っていなかったし、急な話でもうしわけないけど、9月22日に発売になるということだ。2DD1枚、価格は3,800円。これで『スーパー大戦略』をまたまた遊びなおせるぞ。

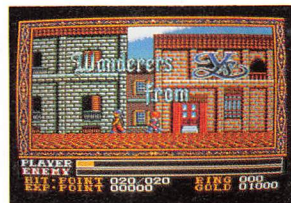
'89年末めじろおし RPG大特集

新作発売予定表をよく見ているきみなら、発売日未定のところに、いっきに目新しい新作が増えたことに気がついたと思う。とつぜん増えたこの新作たちは、じつは年末RPG軍団と呼ばれるもの（ウソ）。『ブライ』『サーク』『ファイナルファンタジー』『ルーンワース』これら4本が年末にひかえているとなれば特集するっきゃない！

イースⅢにはじまり、つぎつぎと

今月の巻頭で紹介しているとおり、日本ファルコムから待望の『イースⅢ』が発売されることになった。大作RPGがすくなかったMSXソフト業界にやっと希望の光（おおげさ）がさしてきた。と、思いきや年末にむけてじゃんじゃん大作RPGの予定があるではないか……。というわけで、RPG特集となるのでした。

『イースⅢ』の発売は下の4作よりちょっとはやめ。ひと足先に姿を見せてくれそうだ。

下の4本に関してはたいして見せられるものはまだないけど、むりやりもらった画面写真や設定資料、他機種の画面でちょっとだけゲームを紹介しておこう。では、下へまいります。

↑ひと足お先に発売の『イースⅢ』。期待の大作RPGの1本だ

ブライ

●対応機種：ＭＳＸ２／２＋●媒体：ディスク●ＶＲＡＭ：１２８Ｋ●価格：未定●ジャンル：ロールプレイング●発売：リバーヒルソフトより今秋発売予定。

ＡＶＧで有名なリバーヒルソフトから発売される初のＲＰＧ。

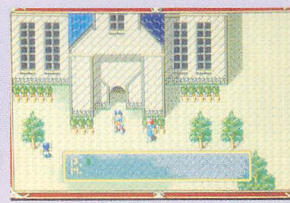
神の力を受けた玉を持つ８人の戦士が活躍し、世界の平和を取りもどすのだ。また、ストーリーも８人それぞれに用意されていて、１本で８倍楽しめるお得ソフトでもあるわけだ。シナリオは、本誌スーパーデータ学でもおなじみ、『ラスト・ハルマゲドン』の飯島健男氏。十分期待できるぞ。

↑ギリギリでとどいたＭＳＸ版のオープニンググラフィックだ

サーク

●対応機種：ＭＳＸ２／２＋●媒体：ディスク●ＶＲＡＭ：１２８Ｋ●価格：未定●ジャンル：ロールプレイング●発売：マイクロキャビンより年末発売予定。

すでにＰＣ88版などで発売されているＲＰＧの移植版。

内容的には、他機種と変わらないアクションＲＰＧ。人間とモンスターが共存するウェービス国を、かつて支配しようとしたバドゥーという怪物の封印が何者かによって解かれてしまった。この怪物を主人公のキミが倒すのだ。

↑ＰＣ88の画面。ＭＳＸ版はハードの問題で画面表示がかわるとか

↑ＰＣ88版のキャラクタの重ね合わせはなかなか美しかった

ファイナルファンタジー

●対応機種：ＭＳＸ２／２＋●媒体：ディスク●ＶＲＡＭ：１２８Ｋ●価格：未定●ジャンル：ロールプレイング●発売：マイクロキャビンより年末発売予定。

スクウェアから発売されて大人気だったファミコンのＲＰＧの移植版。ＭＳＸ２版はマイクロキャビンからの発売になった。

ゲームのほうはパーティ形式のＲＰＧで、戦闘シーンがなかなかユニーク。やられたキャラがバタッと倒れてしまったり、毒をかけられたキャラの顔がまっ青になったり……コミカルでかわいいキャラでいっそうゲームも楽しい。

↑ファミコン版では、ポストドラクエ的大人気だったのだ

←画面はファミコン版

ルーンワース

●対応機種：ＭＳＸ２／２＋●媒体：ディスク●ＶＲＡＭ：１２８Ｋ●価格：未定●ジャンル：ロールプレイング●発売：Ｔ＆Ｅソフトより年末発売予定。

Ｔ＆Ｅソフトからひさびさ登場のＲＰＧが『ルーンワース』だ。

少しまえに、新作発売予定表のほうに、ちょっとした手違いで『ハイドライドＸ』と載ってしまった新作の正体がじつはこれだ。なぜ、ハイドライド～などと誤報が出たかというと、このＲＰＧ、あのハイドライドの生みの親、Ｔ＆Ｅソフトの内藤さんが作っているということなのだ。そうなれば、おのずと期待が集まってしまうというわけ。でも、じつはゲームの内容のほうはまだ未定。もう少し待っててね。

↑まだ、ゲームのほうはあまりに未定部分が多すぎるので、今回は設定資料の一部分のみ

お話だけでもいいですか？

〈ブライのメイキング本が発売される〉リバーヒルソフト初のRPG『ブライ』。シナリオを書いたのも、あのラス・ハゲの飯島氏ということで話題になっているけど、その『ブライ』の設定資料集と制作過程を紹介した単行本が、わが徳間書店より発売になる。しかも、飯島氏自身やブライの絵をおこしたアニメータの荒木氏も参加しての制作ということで十分期待できる本になるはず。

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

新作発売予定表

注目!! 記号の説明
無印はMSX2/2+のソフトです。✚はMSX2+専用のソフトです。
◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。
●はMSX、MSX2/2+対応です。♪はMSX-MUSIC対応です。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

月	発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
9月	8日	ディスクステーション秋号(D)/コンパイル/3,880円♪
	13日	死体置場で夕食を(D)/テクノポリスソフト/9,800円
	15日	ガールズパラダイス(D)/グレイト/7,800円
	15日	シルヴィアーナ(D)/パック・イン・ビデオ/7,800円♪
	中旬	禁断のパラダイス(D)/全流通/6,800円
	中旬	ガンシップ(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
	21日	ウルティマⅡ(D)/ポニーキャニオン/7,800円
	22日	スーパー大戦略マップコレクション(D)/マイクロキャビン/3,800円
	25日	まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/6,800円
	下旬	グラフサウルス(D)/BIT²/9,800円
	下旬	野球道(D:タケルでのみ販売)/日本クリエイト/7,700円
10月	7日	MSX・FAN11月号(本)/徳間書店/440円(税込)
	7日	ゲーム十字軍(単行本)/徳間書店/920円(税込)
	8日	ディスクステーション7号(D)/コンパイル/1,940円♪
	上旬	アークスⅡ(D)/ウルフチーム/価格未定♪
	20日	イースⅢ(D)/日本ファルコム/8,800円♪
	中旬	上海Ⅱ(D)/システムソフト/6,800円
	25日	ウルフAT(D)/テクノポリフソフト/価格未定
	下旬	紫禁城(D)/スキャップトラスト/価格未定
	下旬	ローグアライアンス(D)/スタークラフト/9,800円
	下旬	ジャックニクラウスプロフェッショナルゴルフ(D)/ビクター音楽産業/価格未定
	?	雪の国のクルージュ(D)/ザイン・ソフト/8,800円♪
	?	妖魔降臨(D)/日本デクスタ/7,800円
	?	ワークスグラフサウルス(D)/BIT²/価格未定
11月	2日	ファイアーホーク(D)/ゲームアーツ/7,800円♪
	8日	MSX・FAN12月号(本)/徳間書店/価格未定
	8日	ディスクステーションクリスマス号(D)/コンパイル/3,880円
	上旬	神の聖都(D)/スタジオパンサー/9,800円♪
	上旬	銀河英雄伝説(D)/ボーステック/8,800円♪
	25日	ピーチアップ(D)/もものきはうす/3,800円
	25日	MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー⑥(本)/徳間書店/820円(税込)
	25日	●MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー⑥(D)/徳間書店/4,800円
	下旬	アレスタ2(D)/コンパイル/価格未定
	下旬	ディオス(D)/ザイン・ソフト/9,800円♪
	下旬	ジャンボーグ(D)/スタジオオフサイド/7,800円
12月以降発売日未定		火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定
		エストランド物語(D)/イーストキューブ/価格未定
		ロードス島戦記(D)/ハミングバードソフト/9,800円♪
		シュヴァルツシルト(D)/工画堂スタジオ/9,800円♪
		シャティ(D)/システムサコム/8,800円
		ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円
		ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定
		メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円♪
		白と黒の伝説(仮称)(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
		◑プロ野球ファミリースタジアム(R)/ナムコ/7,800円♪
		センターコート(D)/ナムコ/価格未定♪
		ドラゴンスピリット(媒体未定)/ナムコ/価格未定♪
		●ワンダーボーイⅡ(R)/日本デクスタ/7,800円
		テラクレスタ(R)/日本物産/7,800円
		私鉄沿線殺人事件(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		蝶類図鑑Ⅰ(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		探偵団X(D)/ハート電子/7,800円
		エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
		ディスクパック2(D)/パナソフトセンター/価格未定♪
		ビバラスベガス(D)/ハル研究所/6,800円
		殺しのドレスⅡ(D)/フェアリーテール/価格未定
		ファイナルファンタジー(D)/マイクロキャビン/価格未定♪
		サーク(D)/マイクロキャビン/価格未定♪
		極道陣取り2(D)/マイクロネット/価格未定
		JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
		棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
		ブライ(D)/リバーヒルソフト/価格未定♪
		ルーンワース(D)/T&Eソフト/価格未定
		ウルティマV(D)/ポニーキャニオン/価格未定
		ときめきセシル(D)/テクノポリスソフト/7,800円

この情報は8月25日現在のものです。

FAN CLIP

MSX版『イースⅢ』とアニメの『イース』、どちらが早いか

日本ファルコム

このスペースから、イースシリーズが生まれてきた。左のほうにあるディスプレイには開発中のMSX版『イースⅢ』が映し出されていて、ほとんど完成状態のように見える。発売日を厳守するファルコムらしい

日本ファルコムの入口付近。いろんなファルコムグッズが売られていて、いっけんショップふう。この奥、すぐのところでソフトを開発している

ファルコムの加藤社長。「あいうえおを教えるソフトに国が1億の予算を出すような時代になれば、教育ソフトも作ってみたい」

コンピュータは基本的に1度に1つのことしかできないが、すばやく、くりかえし切り換えて複数の人が同時に1つのコンピュータを使うTSS（時分割方式）というやり方がある。コンピュータがまだ「電子計算機」と呼ばれていた時代に、このTSS用のパーソナルシステムを日本ではじめて作ったプログラマが、ある日、アップルというアメリカ製のパソコンと出会った。この出会いがなければ、『イース』シリーズは生まれてこなかったかもしれない。

彼の名は加藤正幸。仕事が好きで好きで仕方がなかった加藤さんは、この出会いをきっかけにコンピュータのパーソナルユース（自分専用にコンピュータを使うこと）をライフワークと見定めた。10年まえ、後ろ髪をひかれる思いで勤めていた会社をやめ、日本ファルコムを作った。そして、日本ファルコムは、『イース』を生み出した。

イースシリーズは、それまでの主流だった、解くまでに何か月も時間のかかるRPGとは反対に、「ストレートに楽しめる、やさしいRPG」というコンセプトで作られた。

「時間のかからないRPGがはたして受け入れられるのかどうか、ずいぶん議論しました。でも、1万円以上するビデオでも楽しめるのは2時間ていど。それでも、売れている。たとえばアニメビデオなどは1回が2時間でも何度でも見る。ビデオと比較して、これでいいのではないかというのが最終結論でした」

いわば、アニメビデオのように楽しめるRPGを目指したといえるだろうか。

もうすぐ、イースはほんもののアニメビデオになる。発売はキングレコードだが、日本ファルコムも監修として、キャラクタのチェックや台本の読みあわせなどで参加している。序章に1巻、そのあと6冊のイースの章ごとに1巻ずつで全7巻。

こういうパターンは、こんごも増えてきそうな気がする。

EDITORIAL WEATHER

ある日徹夜明

けで帰宅したら、わたしにそっくりの人がテレビに出ていたといわれた。例の事件の犯人らしいTMが逮捕された翌朝のことで、そのTMにそっくりだというのである。朝刊に載っていた写真を見ると、そういえないことも ない。ううむ。

その日、編集部では「おまえはTMと趣味が似ている」ごっこが横行していた。たぶん、あちこちではやっていたことだろう。とくに、Hゲーム担当の某などは集中砲火をくらっていて、さかんに「はい、どうも」とかわしていた。いや、でもみんな、どこかTMと共通点がある。それでも、みんなごく健全で、そのへんのおとなよりも人の心を持っていると思う。TMの犯罪を半分趣味のせいにしている報道を見かけるが、だったら彼らはどうなるんだと、顔がTMに似ているわたしはいいたい。

次号11月号は そういえば10月8日は日曜日なので、がんばって1日早く **10月7日発売！**

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝髙橋成年■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITOR＝渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝加藤久人＋上村治彦＋福成雅英■ASSISTANT EDITORS＝太田雅季＋金子謹子＋川尻淳史＋佐伯憲司＋神保郁雄＋引田伸一＋藤本勝己＋本多幸子＋諸橋康一■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝田崇由紀＋諏訪由里子＋堀川浩司＋横川理彦＋星野博和＋高田陽〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝福島ひろみ＋今野文恵＋柳沼健＋小松雅彦＋奥川奈津子＋福田克徳＋荒井智宏＋佐藤基樹＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋鈴木潤＋井沢俊二＋高田亜季■ILLUSTRATORS＝島浦孝全＋高木祐一＋青柳義郎＋しまづ★どんき＋中野カンフー!!＋野見山つつじ＋市川誠＋尾台誠＋成田保宏■COVER ARTISTS＝中野カンフー!!＋椿嘉光■COVER PHOTOGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・篠原正彦・石塚壮一・崎山裕子・野ヶ峯千尋・矢沢妙子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵・富岡欣子〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

AD INDEX

夢幻戦士 The Fantasm Soldier

ヴァリスII

息をのむ"優子"ワールド。
感動のビジュアル・シーンが待っている。

全6面のWILDアクション・ステージ。

- 強制スクロールシューティング、迷路、トラップ等、各面で変化する多彩なゲーム構成
- 迫真の武器パワーアップシステム、5種類4レベルの20パターン
- 8種類のコスチュームで防御・ヒットポイントのレベルを選択、グラフィックも華麗に変身
- セレクトモードでアイテムを選択。優子の能力は君が決定する
- 巨大ボスキャラから動きの速いキャラまで、バリエーション豊富な敵キャラ群
- 最終面はなんと12分以上、ボスキャラは3体。クライマックスは最高潮！

超迫力！全長45分のビジュアルストーリー。

- 前作の3倍、160カットを超える華麗なビジュアルストーリー！
- 一流アニメーターによるハイパーアニメーション！
- まさに美の極致！512モードのビジュアル・グラフィックス！(オープニング・エンディングは除く)
- BGMはFMパック完全対応！

インフォメーション 優子からのお知らせ

"優子"ガレージキット・プレゼントは発売中の各機種ともすべてメ切りました。たくさんのご応募ありがとうございました。なおX68000版でも引き続き先着100名様にプレゼントさせていただきます。

●"優子"オーディション・賞品当選者発表！
おめでとうございます。

1. FM TOWNS
静岡県庵原郡 坪内 崇 様
2. X68000 東京都大田区 金井 利成 様
3. PCエンジン+CD-ROM^2
群馬県前橋市 須田 哲成 様
千葉県君津郡 吉田 好夫 様
神奈川県伊勢市 山崎 信吾 様
岐阜県岐阜市 松野 清貴 様
愛知県海部郡 立松 博樹 様

*テレホンカード当選者の方は、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

絶賛発売中

- PC-88SR(6枚組)+PCMディスク)¥8,800
- PC-98VM/UV(3枚組)¥8,800
- MSX 2/2+(4枚組)¥8,800
- PCエンジン(CD-ROM^2) ¥6,780
- X68000開発中

*表示されている製品価格に消費税は含まれていません。

ユーザー・ホットライン／03−268−1268 045−784−2800

*質問等には、下記の専用電話でお答えします。
ユーザーサポート・ダイヤル／03−268−1157（毎週 月、木、土・15〜16時）

ご注意 お求めの際、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。

※お求めは近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

ONAMI

「この大騒ぎは、しばらくの間止められない。」

街は激ペナ2で燃える。

激ペナ2は、やっぱり凄い。その反響はとどまることをしらずに広がるばかり。野球ゲームの見方がすっかり変わったという声も多い。いままで画面で見られなかった打球が飛んでいくシーンや、細かい動作が、とってもライブ。特に、野球ゲームを極めた人を燃え上がらせているらしい。必殺プレイも続出している。この熱狂は、一体どこまで広まるのだろう。

激ペナ2は、MSX2で初の画面スムーズスクロール。

◆4つのゲームモード「CPUと対戦」「2人で対戦」「ペナントレース」「観戦」で楽しみが4倍にふくれあがった。◆2種類のスタジアムを試合毎に自由に選べる。◆思いのままにオリジナルチームをつくれる。◆操作はキーボードでもジョイスティックでも可能。◆コナミ「THEプロ野球 激突ペナントレース」でつくったオリジナルチームのデータをそのまま使える。などなど、まだたくさんの機能を搭載。あとは、きみ自身の目と体で確かめてほしい。おもしろさ、超一級。

対応　·S·C·C·搭載　好評発売中　6,300円

…レホンサービス実施都市　【北海道地区】札幌011(851)3000　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
…地区】大阪06(334)0399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606

ダイヤルは正確に！

MSX FAN
1989 OCTOBER
10月号
平成元年10月10日発行
第3巻第10号(通巻31号)
第三種郵便物認可
発行人 山下辰巳 編集人 髙橋成年
発行 株式会社徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
定価390円(本体379円)

©徳間書店 1989 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089—10